

¡TIRA LOS DADOS EN MARIO PARTY 9!
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
TODO SOBRE
POKÉPARK™ 2: WONDERS BEYOND
ADÉNTRATE EN
METAL GEAR SOLID® 3D: SNAKE EATER
PIT REGRESA EN KID ICARUS™: UPRISING
Precio
$30.00 M.N.
Año 21 No.3


ARMA TU COLECCIÓN !!!
SUPER MARIO
CHESS
COLLECTOR'S EDITION
Aprovecha durante
este mes y obtén un
30% DE DESCUENTO
en todos los
juegos de mesa,
coleccionables
y figuras.
VIGENCIA DEL 1 AL 31 DE MARZO
DE VENTA EN:
SOLO Sanborns
El Palacio de Hierro
SOY TOTALMENTE PALACIO
BLOCKBUSTER
SEARS
Me entiende
GAME PLANET
Liverpool

SUMARIO


Página
23


Página
74


Página
31

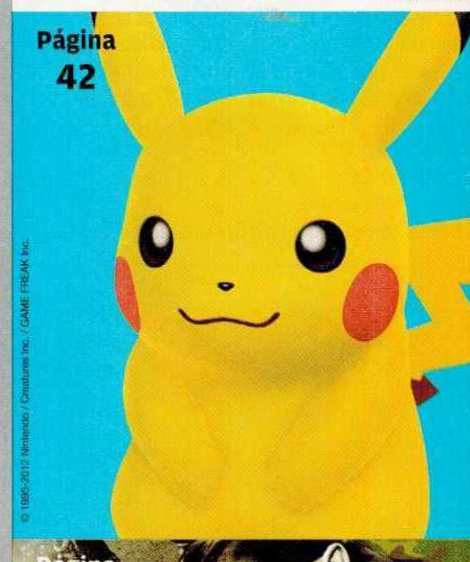


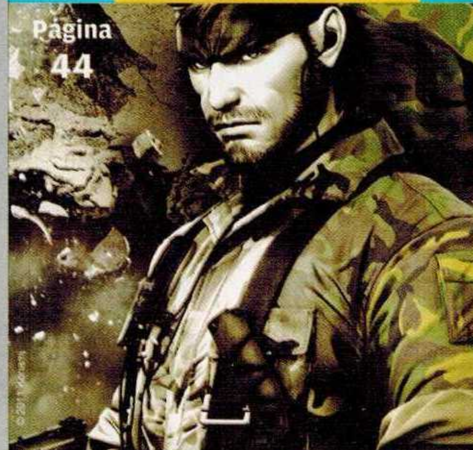
Página
50




Página
36


Página
28


Página
42


Página
44

EDITORIAL

Año XXI No. 3
Marzo 2012

No cabe duda de que cuando un héroe tiene personalidad y carisma, no hace falta una larga lista de videojuegos en su haber, pues con uno solo puede llenarse de gloria. Éste es el caso de **Pit** (**Kid Icarus**), que hasta hace poco nada más contaba con una entrega para NES y otra para Game Boy, así como su incursión en **Super Smash Bros. Brawl**. Sin embargo, sus épicas aventuras para salvar el reino de Angel Land de las garras de **Medusa** lo posicionó como uno de los favoritos de los jugadores, e incluso luego de casi 21 años de ausencia como protagónico vuelve en una misión para Nintendo 3DS cautivando la atención de todos los fans de Nintendo. En **Kid Icarus: Uprising** se retoma la mítica lucha entre el bien y el mal: **Medusa** ha convocado a una inmensa armada del inframundo para llevar a cabo un nuevo plan de conquista, pero **Pit** -con tu ayuda- le hará ver que se necesita más que un ejército para sobreponerse a la justicia.

Desde su presentación, hace dos expos, **Kid Icarus: Uprising** ha evolucionado su oferta de *gameplay*, agregando nuevos detalles que hacen uso de las funciones exclusivas del Nintendo 3DS, como la Realidad Aumentada (a través de diversas tarjetas de juego) y, claro, la compatibilidad con el novedoso accesorio *Circle Pad Pro*, que no sólo hará más dinámico el control, sino que también habilitará la opción para jugadores zurdos. Por otro lado, incluye una base de plástico para que coloques tu consola en una superficie plana, y así no tengas que sostener el Nintendo 3DS todo el tiempo. Por estas razones la nueva entrega de **Kid Icarus** fue la opción ideal para presentarte en Nuestra Portada, donde cubrimos todos los detalles del juego.



Para completar la edición de marzo te tenemos grandes reseñas de los *hits* **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater**, **Poképark 2: Wonders Beyond**, **Rhythm Heaven Fever** y **Mario Party 9**, entre otros; el último con cambios importantes en su *gameplay* que harán más dinámico el paso por los tableros (además de que incluye minijuegos novedosos y muy entretenidos). Y como primicia, te presentamos una nueva sección: Club Zelda, en la cual daremos respuesta a las dudas más frecuentes de esta maravillosa franquicia creada por Shigeru Miyamoto. Así que no se diga más, prepárate para explorar estas 96 páginas de entretenimiento puro. ¡Comencemos!

Pepe Sierra
Director Editorial

Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**



© 2012 Nintendo



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN

DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTOR DE MERCADOTECNIA
Guillermo Ortiz Romero

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 21 N° 3. Fecha de publicación: Marzo 2012. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 03 de junio de 2011, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

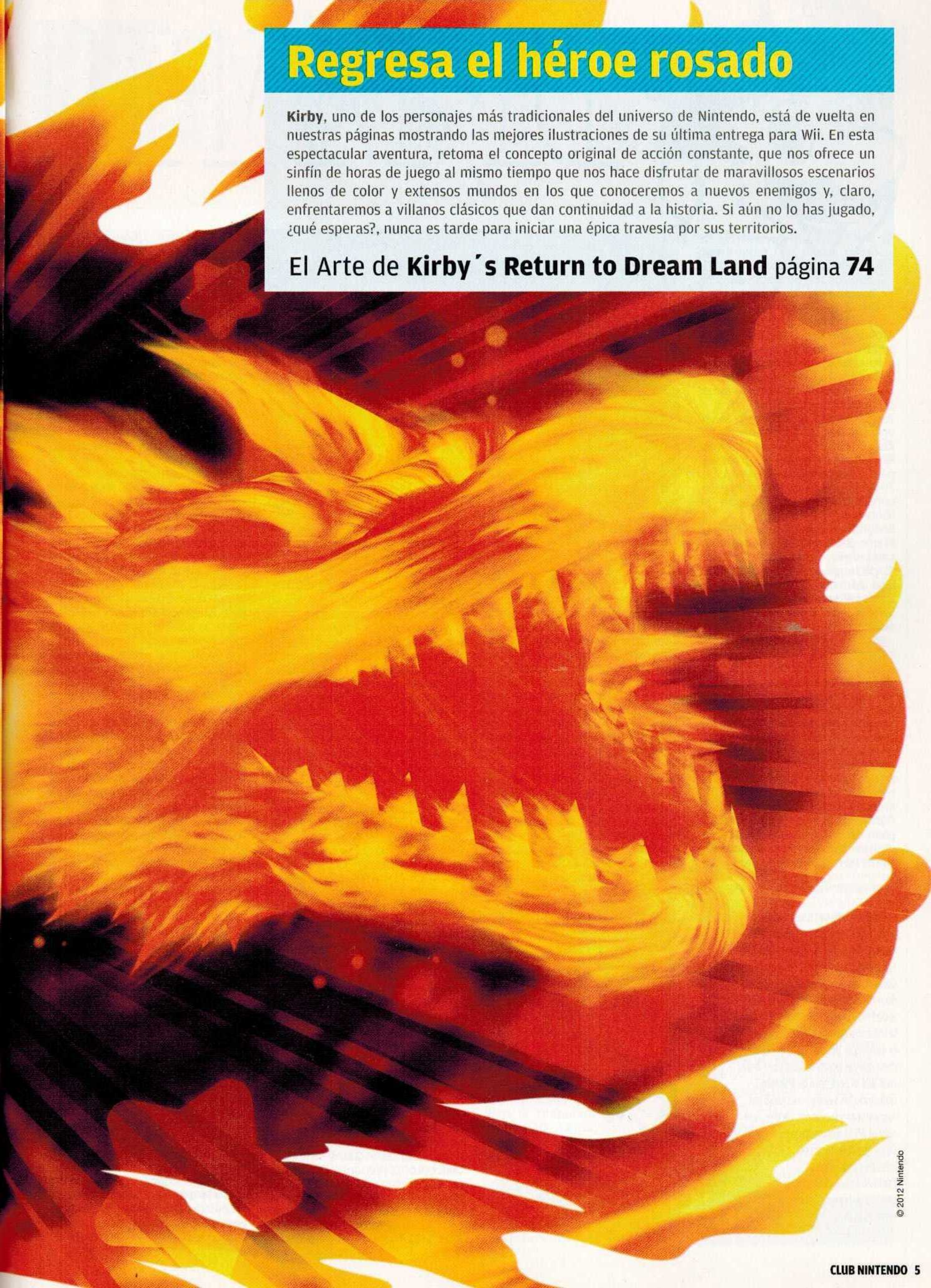
ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com


Wii™
RHYTHM HEAVEN™
FEVER
¡Sigue el ritmo con más de 50 juegos!

LA IMAGEN





Regresa el héroe rosado

Kirby, uno de los personajes más tradicionales del universo de Nintendo, está de vuelta en nuestras páginas mostrando las mejores ilustraciones de su última entrega para Wii. En esta espectacular aventura, retoma el concepto original de acción constante, que nos ofrece un sinfín de horas de juego al mismo tiempo que nos hace disfrutar de maravillosos escenarios llenos de color y extensos mundos en los que conoceremos a nuevos enemigos y, claro, enfrentaremos a villanos clásicos que dan continuidad a la historia. Si aún no lo has jugado, ¿qué esperas?, nunca es tarde para iniciar una épica travesía por sus territorios.

El Arte de **Kirby´s Return to Dream Land** página **74**



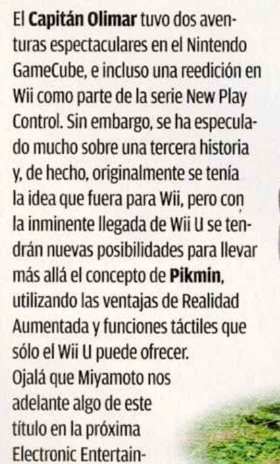
DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF. También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Pues yo creo que increíblemente bien con el nuevo juego **Super Mario 3D Land**, ¿no?
Bueno, **Doctor**, te tengo varias preguntas:
1.- ¿Es verdad que podrían sacar una secuela de **Pokémon Rubí/Zafiro**, como lo han hecho con **Rojo/Azul** y **Oro/Plata**? ¿Si es así, para cuál consola?
2.- ¿Se puede interconectar la consola Nintendo 3DS con la Nintendo DSi?
3.- ¿En el nuevo juego **Super Mario 3D Land** se puede jugar con **Luigi**?
4.- ¿Es muy necesario el Wii Motion Plus para jugar **The Legend Of Zelda: Skyward Sword**?
5.- ¿Shigeru Miyamoto tiene pensado sacar otro Juego?

Giovanni Delucchi
Vía correo electrónico

Hay muchos rumores sobre nuevas ediciones de **Pokémon**, pero por ahora, Nintendo no ha confirmado algo en especial, ya sea sobre una edición complementaria o de nueva generación, o si seguirán en la línea de sistemas portátiles o caseros. Pero es altamente probable que pronto se anuncie algo sobre esta popular franquicia que, sin importar el paso de los años, sigue cautivando a los fans y atrayendo a muchísimos nuevos entrenadores.
De hecho, sí es posible, siempre y cuando los juegos sean de Nintendo DS (no importa si tu juegas, por ejemplo, **Mario Kart DS** en un N3DS y uno de tus amigos lo hace en un NDS Lite o NDSi), pero por razones lógicas no puedes interactuar con un juego de N3DS en un NDS convencional, pues los sistemas pasados no son compatibles con las tarjetas o datos de los títulos destinados a Nintendo 3DS.
Sí puedes jugar como **Luigi** en **Super Mario 3D Land**, para lograrlo, sólo necesitas completar el Mundo Especial 1, que conseguirás justo al terminar por completo el Mundo 8 del juego. Así que tendrás bastante acción aun cuando hayas completado la aventura por primera ocasión.
Para jugar **The Legend of Zelda: Skyward Sword** es imperativo que tengas un Wii RemotePlus, o en su defecto que insertes un Wii MotionPlus en un Wiimote convencional, pues el *gameplay* en **The Legend of Zelda Skyward Sword** reconoce los movimientos 1:1 que sin dicho accesorio no podrían ser posibles.
Miyamoto recientemente comentó que se encuentra trabajando arduamente en **Luigi´s Mansion 2** para Nintendo 3DS y, por lo que hemos visto, se nota que le están echando ganas al proyecto, pues luce mucho mejor que su versión original. Asimismo, el creador de **Mario** dijo que está proyectando un nuevo título de **Pikmin** que saldrá directamente en Wii U, ya con el abanico de opciones de la nueva plataforma; no dudamos de que sobrepase por mucho lo que antes hicieran en el Nintendo GameCube. Por último, también mencionó que sí estaría trabajando en un nuevo proyecto ajeno a sus franquicias conocidas; es decir, algo completamente nuevo y creativo, pero no dio más comentarios sobre si será para Wii U o Nintendo 3DS. No dudo de que, sea cual sea su nuevo título, se volverá un éxito... y no lo digo yo, sino su experiencia y currículum que lo respalda.



El **Capitán Olimar** tuvo dos aventuras espectaculares en el Nintendo GameCube, e incluso una reedición en Wii como parte de la serie New Play Control. Sin embargo, se ha especulado mucho sobre una tercera historia y, de hecho, originalmente se tenía la idea que fuera para Wii, pero con la inminente llegada de Wii U se tendrán nuevas posibilidades para llevar más allá el concepto de **Pikmin**, utilizando las ventajas de Realidad Aumentada y funciones táctiles que sólo el Wii U puede ofrecer. Ojalá que Miyamoto nos adelante algo de este título en la próxima Electronic Entertainment Expo.



¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Todos bien en Mushroom Kingdom? En fin, llevo escribiéndote hace mucho tiempo, y ahora tengo unas dudas que espero puedas responder:
1.- ¿Cuándo saldrá el juego **Lego Harry Potter: Years 5-7**?
2.- ¿El videojuego **Project Mirai** de Vocaloid para 3DS se venderá en México o por lo menos en Estados Unidos?
3.- ¿Es cierto que sacaron el juego **Minecraft** para el NDS?, y si es así, ¿servirá en el N3DS?
Eso es todo, **Doctor Mario**, gracias por tu atención.

Giovanni Chávez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Giovanni! El juego **LEGO Harry Potter: Years 5-7** ya está disponible desde el pasado mes de noviembre y lo puedes encontrar en Wii, Nintendo DS y Nintendo 3DS. Como es de esperarse, el sistema de juego permanece similar a todos los títulos de la franquicia LEGO, condensando los hechos vistos en las películas o narrados en los libros que, en esta ocasión, corresponden a los últimos tres años del famoso aprendiz de hechicero.
Project Mirai fue uno de los títulos que salió a relucir durante la conferencia que ofreció Nintendo previo al Tokio Game Show. El concepto es plenamente enfocado al anime y, sobre todo, en **Hatsune Miku**, la mascota de Vocaloid. Con la peculiaridad de que en la edición de Nintendo 3DS, **Miku** tendrá un estilo *super-deformer* y nuevas opciones de juego, así como la compatibilidad con la cámara del Nintendo 3DS para aprovechar la función de Realidad Aumentada. Ahora bien, ¿llegará a América? Realmente lo veo difícil, pues ediciones anteriores sólo se han logrado para el mercado nipón. De cualquier forma, nosotros nos mantendremos pendientes para ver si, por casualidad, alguna compañía toma la iniciativa y decide adaptar el juego para el mercado americano. Mantente pendiente de las próximas ediciones de Club Nintendo y de nuestros diversos canales de comunicación (Twitter, Facebook, Web, YouTube).
Sí hay una versión de **Minecraft** para Nintendo DS, pero hay que destacar que no es oficial, así que mejor esperemos a que llegue una versión real y confiable, y qué mejor si decidieran desarrollarla para Nintendo 3DS.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo esta todo por allá? Bueno, tengo algunas dudas sobre la próxima consola casera de Nintendo, la Wii U.
1.- Si el Wii U será compatible con el Wii, entonces ¿cómo funcionarían los juegos como **Super Mario Galaxy,** para agitar el control del Wii U se necesitara a fuerzas un Wii Remote?
2.- ¿El juego de **The Legend Of Zelda: Skyward Sword** vendrá en español si lo compro en las tiendas de Estados Unidos?

Javier Briseño
Vía correo electrónico

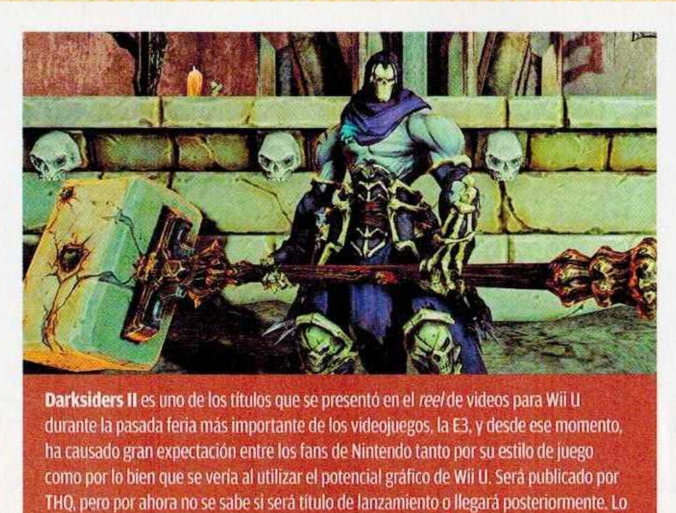
¡Hola, Javier! Tal como ocurrió con los juegos de GameCube en Wii, habrá una perfecta compatibilidad de juegos de Wii en Wii U, y claro, lo ideal es disfrutarlos con sus controles originales. Si juegas **Super Mario Galaxy**, apóyate en el Wiimote y Nunchuk convencionales como lo haces actualmente.
Si compras tu juego de **The Legend of Zelda: Skyward Sword** en Estados Unidos o México, incluye el idioma español. Lo único que debes hacer es configurar tu consola en ese idioma, ya que el juego reconoce el idioma que activaste para tu consola y lo expresa cuando inicies el juego. Un claro ejemplo es **Star Fox 64 3D**, cuyas voces aparecen en español si el idioma de tu



N3DS es español, pero si lo dejas en inglés, escucharás las voces en ese idioma. Así que dependerá de tus gustos.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo has estado? Espero que te encuentres muy bien. Me encanta la revista Club Nintendo. Es mi primera vez que te escribo algo y te tengo muchas preguntas.
1.- ¿**Pikmin 3** está confirmado para 2012?
2.- ¿El nuevo juego, **Counter Strike Global Offensive**, estará en Wii, Wii-U o Nintendo 3DS?
3.- ¿**Darksiders II**, en vez de Wii-U, saldrá para Wii o para Nintendo 3DS?
4.- ¿El nuevo juego **Rhythm Heaven** también llamado **Minna No Rhythm Tengoku** en qué fecha estará disponible?
5.- ¿Habrá un nuevo **Super Mario Galaxy** para Wii U?
José Luis Macías Aranda
Vía correo electrónico

¡Hola, José! Me encuentro muy bien, gracias por preguntar. Me da mucho gusto que por fin te hayas animado a escribir, ya ves, sí publicamos tu carta. Como mencioné en una pregunta anterior, Miyamoto ya dijo que se estaría trabajando en **Pikmin 3**, pero no hay fecha oficial para el juego ni de la consola (Wii U). Habrá que esperar los anuncios de la Electronic Entertainment Expo 2012, es un hecho que Nintendo revelará información actualizada y contundente sobre Wii U y, claro, de los títulos que estarían al inicio y los que quedarían programados para los meses próximos. ¿En cuál categoría estará **Pikmin 3**?, ¡esperemos que en la primera!
Hasta ahora, Valve Corporation no ha hecho comentarios sobre una adaptación del videojuego **Counter Strike Global Offensive** para ninguna consola de Nintendo. Ojalá hagan una adaptación especial para Wii U, pues esta franquicia es de las más populares para el juego en línea y, seguramente, quedaría perfecta con las nuevas ventajas que podría ofrecer el control táctil de la próxima Wii U.
Actualmente, la compañía Vigil Games sólo ha externado su interés por llevar a cabo **Darksiders II** para Wii U y, de hecho, ya están trabajando para que dicha adaptación quede superior a cualquier otra que haya aparecido. Podría darse el caso de que también lo llevara al Nintendo 3DS, pero por ahora sólo se están enfocando en el potencial de Wii U.



Darksiders II es uno de los títulos que se presentó en el *reel* de videos para Wii U durante la pasada feria más importante de los videojuegos, la E3, y desde ese momento, ha causado gran expectación entre los fans de Nintendo tanto por su estilo de juego como por lo bien que se vería al utilizar el potencial gráfico de Wii U. Será publicado por THQ, pero por ahora no se sabe si será título de lanzamiento o llegará posteriormente. Lo que sí es un hecho es que, en esta ocasión, tomarás el control de **Death**, uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis, en lugar de **War**.

Desde el pasado 13 de febrero ya puedes encontrar en las tiendas el juego **Rhythm Heaven Fever** y, incluso podrás leer una nota completa en uno de nuestras reseñas de esta misma edición. Por último, podríamos suponer que Nintendo continuaría con la espectacularidad de **Super Mario Galaxy** en Wii U, pero sólo sería eso, una especulación. Falta ver qué planes tiene Nintendo con esa franquicia, si la continuará o se enfocará en desarrollar conceptos nuevos. Si me preguntas mi opinión, ojalá que sí le den seguimiento en Wii U.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo te sientes ahora que saltaste a la tercera dimensión? Te quiero comentar que cumplí años el pasado diciembre, el día 30, y tengo 21 meses juntando esta excelente revista, ¡no me la pierdo! Bueno, tengo una dudas, y te agradecería que pudieras responderme:
1.- En la edición año 20 No. 6, leí que al Wii lo reemplazarán en 2012, ¿hay fecha específica?
2.- ¿Qué es el Wii Vitality Sensor?
3.- Por último, no entiendo muy bien cómo envío mis puntuaciones a la sección Los Retos. ¿Tomo fotos con mi cámara a la pantalla o cómo le hago?
Luis Carlos Moreno
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Luis? Muchas felicidades por tu cumpleaños y gracias por acompañarnos mes a mes en esta aventura que conocemos como Club Nintendo. En cuanto a tus dudas, sí, Nintendo ya dijo que Wii U estará listo para este año, pero como hemos mencionado antes, no hay fecha oficial, bien pude ser en un mes... o a finales de año; habrá que esperar a que den el anuncio oficial y, claro, nosotros te lo comunicaremos a la brevedad en todos nuestros canales de información.
El Vitality Sensor es un accesorio pensado para el Wii, que presentó Satoru Iwata durante la Electronic Entertainment Expo de 2009. En teoría, su función principal sería registrar tus pulsaciones y aprovechar los registros para ofrecer juegos de relajación, pero por desgracia no se ha podido desarrollar una versión final de dicho producto y, al parecer, sigue en "desarrollo", o si de plano ya lo pusieron en el baúl de los proyectos en espera.
Para mandar tus fotos a la sección Los Retos, utiliza una cámara (puede ser la de tu celular, siempre y cuando la imagen salga lo suficientemente nítida) para tomar una foto de la pantalla de tu televisor o consola portátil. Toma en cuenta que debes enviarla en formato JPG y que no ocupe más de un mega para que nos llegue de forma adecuada.

¡Hola, mi estimado **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Espero que muy bien¿Ya preparado para **Super Mario 3D Land**? Espero que **Bowser** no te esté causando muchos problemas. Ésta es la tercera vez que te escribo, y bueno, como dicen, la tercera es la vencida. Me gustaría mucho que me respondieras las siguientes dudas que han rondado en mi cabeza desde hace tiempo:
1.- ¿**Pokémon Rumble Blast** se podrá jugar con cuatro consolas N3DS o sólo en dos? Ya que me gustaría jugar con mis amigos.
2.- En una página de Internet leí que iba a salir **Residen Evil 6**, y que tendría una adaptación para Wii U. ¿Es cierto?
3.- Me enteré de que los juegos que salgan para la nueva consola Wii U no podrán jugarse en la convencional Wii, pero los de la actual sí podrán jugarse en la Wii U. ¿Es cierto? y si lo es, ¿en la nueva Wii se podrán jugar títulos de Nintendo GameCube?
Ésas son mis dudas, me gustaría mucho que las contestaras.
Diego Cruz Villanueva
Toluca, Estado de México

¡Hola, Diego! **Pokémon Rumble Blast** está diseñado para dos jugadores, por lo tanto no podrá jugarse en modalidad de cuatro consolas simultáneas. Esperemos que más adelante, en futuras secuelas, puedan incrementar en número de participantes, para que se vuelva más interactivo. En cuanto a **Resident Evil 6**, Capcom ya hizo el anuncio oficial del juego, incluso se mostró el primer tráiler, que te dejará boquiabierto y con ganas de ver más de este impactante título; sin embargo, no se ha mencionado si habrá una adaptación a Wii U. Podría parecer lógico que sí llegue a la próxima consola casera de Nintendo, pero por ahora habrá que esperar.
Hasta donde se sabe, Wii U sólo podrá reproducir títulos de Wii convencional; es decir, no podrás jugar de generaciones anteriores a ésta, como es el caso de Nintendo GameCube. Los juegos hechos para Wii U no podrán jugarse en las consolas pasadas de Nintendo, por que están desarrollados para una plataforma con mucho más requerimientos de *hardware*.

Arte por correo:
Felipe Ibañez Chacana; Valparaíso, Chile.
Luis Aldo Romero; Rosarito, Baja California.
José Francisco Cuevas; México, D.F.
María Isabel Castro; La Paz, Baja California.
Luis Ricardo Médina; Veracruz, Veracruz.
Sergio José Torres; Tijuana, Baja California.
Everardo Jaimes López; México, D.F.
Diego Amigo; Santiago, Chile.



El rombo de portada
El rombo estuvo en el bordado, bajo el logo de Tekken.

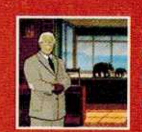
También puedes seguirnos en twitter @revistacn


MARIO PARTY 9
TM
80 MINI
JUEGOS
NUEVOS


Wii™
Nintendo®



Otro *hit* descargable
Eso es **Samurai Sakura**, una auténtica joya que puedes disfrutar en tu Nintendo 3DS.



Un gran misterio
Carmen Sandiego Adventures in Math: The Great Gateway Grab, es una buena oferta.

El momento de la verdad ha llegado

Hace un mes anunciábamos que, por fin, después de infinidad de rumores, el título **Xenoblade Chronicles** saldría en América. Pues bien, ahora tenemos más noticias acerca de esta gran obra de **Monolith Soft**, ya que se ha confirmado la fecha de su estreno: esto sucederá el día dos de abril (en Estados Unidos). Así es, ya no falta mucho, así que corre a anotar esta fecha en tu calendario, se trata de unos de los RPG más espectaculares de los últimos años, pero lo mejor de todo es que es una exclusiva para Wii.

Como ya te hemos comentado, en este juego debes evitar una invasión de máquinas inteligentes, con ayuda de la **Monado Blade**, el arma más poderosa del mundo y la única capaz de hacer frente a la amenaza. Además, podrás cambiar y mejorar el aspecto y accesorios de tus personajes, lo que permite que afrontes el reto de distintas maneras; esto agrega un *replay value* muy alto.

Nos han preguntado mucho acerca del Classic Controller Pro color rojo que salió a la venta en Europa en paquete junto al juego, pero de momento esto se mantendrá exclusivo para el viejo continente. Para América no se ha anunciado algo similar, aunque si ocurre en las próximas semanas, te estaremos informando antes que nadie en nuestra página web, así que mantente pendiente. **Xenoblade Chronicles** es un juego asombroso que merece la pena esperar y disfrutar; aguarda nuestra reseña muy pronto.









Ya cambiaste al mundo con la Master Sword, ahora es turno de que lo hagas con la Monado Blade.



Para todos lo que alguna vez se imaginaron una cinta de esta serie, podrán disfrutarla gracias a Capcom.



Del tribunal al séptimo arte

Como ya hemos dicho en varias ocasiones, los juegos con estilo de novela gráfica han logrado gran popularidad en nuestro continente desde la salida del Nintendo DS. Entre ellos destaca la serie **Phoenix Wrigth**, de Capcom, donde interpretamos a un abogado que tiene que resolver diferentes tipos de casos, algunos normales y otros, incluso, que involucran fantasmas y videntes, todo con un toque de humor que te mantiene pegado a la consola durante horas.

Pues bien, Capcom ha confirmado que la película de *Live Action* basada en estos personajes aparecerá en Europa y América, lo que no se dijo es si en formato de DVD o en las salas de cine, aunque nosotros consideramos que será la primera opción. El director del filme es **Takashi Miike**, quien tiene un su historial cintas de la talla de **Ichi the Killer** o **One Missed Call**, por lo que se espera un gran trabajo.

No se tiene una fecha exacta de su estreno. En cines japoneses está en exhibición desde el 11 de febrero pasado, estreno que se acompañó de varios accesorios para que los fans pudieran llevarse un grato recuerdo, además de la intensa trama de la película.

Pruébalo antes de comprar en tu N3DS

Desde hace unas semanas se ha vuelto realidad el sueño de miles de jugadores en este continente, nos referimos a las descargas de demos mediante la eShop del Nintendo 3DS. Muchas veces un video no es suficiente para decidir si compramos un juego o no, por esto Nintendo ha dado luz verde a esta manera de revisar los títulos más populares para la consola. Ya no será necesario pedirlos prestados a un amigo, puedes tenerlos en tu consola el tiempo que desees, pues no se borrarán al apagar el sistema, como pasa con el Nintendo DS.

Los primeros demos que se han colocado son **Resident Evil: Revelations** y **Sonic & Mario at the London 2012 Olympic Games**, y a pesar de que sólo los puedes disfrutar un número determinado de ocasiones, te dan una clara idea de lo que te espera en la versión completa. Sin duda, esto es un gran gesto de Nintendo, pero esperamos que no se quede ahí, que además de los demos se puedan descargar otros elementos que nos permitan acceder a lugares secretos o mejores ítems una vez que tengamos el juego final.

El terror en pantalla doble

Una verdadera sorpresa, así definimos el anuncio de **Spirit Camera: The Cursed Memoir** para Nintendo 3DS, realmente nadie se lo esperaba, sobre todo después de la negativa de traer para Wii el más reciente capítulo de **Fatal Frame.** Pero, bueno, lo importante es que ya está hecho y ahora sólo queda contar los días, ya que saldrá exactamente el 13 de abril... Si te fijas en tu agenda, es viernes 13, un buen día para jugar esta obra.

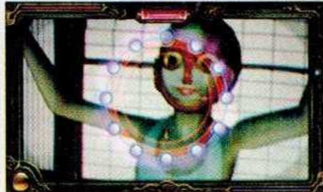
En la trama del juego, una chica de nombre **Maya** ha quedado prisionera en una mansión embrujada, por lo que ahora nosotros tenemos que ayudarla a salir, esto con el apoyo de un diario muy especial "Diary of Faces", que no es otra cosa más que tarjetas de RA que nos ayudarán a resolver ciertos acertijos en momentos clave. Hasta ahora es el mejor uso que hemos visto de estos elementos, ojalá que otras compañías lo aprovecharan al mismo nivel. Éste es un buen comienzo.

Todo indica que será una de las mejores obras del género de horror en cualquier sistema portátil, no sólo por las ventajas que brinda la plataforma, sino también por la gran historia que Tecmo Koei, los desarrolladores del juego, han creado. Ahora sólo nos falta esperar unas semanas a su salida y cruzar los dedos para que dé el salto a consolas caseras, como puede serlo Wii U en un futuro. ¿No crees que sería una buena experiencia?









Esperamos que este tipo de obras comiencen a aparecer de manera constante en nuestro continente, que los desarrolladores se den cuenta de que en América valoramos estas obras.



Los personajes tienen un aspecto siniestro. Será imposible no tener pesadillas al verlos.







¿Ya jugaste los primeros demos que están disponibles? Seguro que te encantarán todos.



¡Diviértete con tus amigos con la nueva Vortex de Nerf!

Participa en esta trivia para ganar una de las dos pistolas Nerf Vortex que tenemos.

¡Una nueva aventura ha llegado al mundo de Nerf! VORTEX, la nueva línea de lanzadores Hasbro están aquí para renovar la marca de disparadores más conocidos de la historia. Con nueva tecnología, los de dardo espuma representan una innovadora visión y una nueva experiencia de juego extremo para los niños que buscan nuevos desafíos. Con la nueva creación de Hasbro, los amantes de Nerf podrán disfrutar de mayor potencia, desempeño y lograr tiros a mayor distancia que con cualquier otro lanzador. Y tú puedes ser uno de los dos ganadores de las pistolas que Hasbro y Club Nintendo tienen en exclusiva para ti.

SÓLO DEBES CONTESTAR CORRECTAMENTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1.- ¿Cómo se llama la línea de lanzadores de agua de Hasbro?

2.- ¿Cuál es la diferencia entre Vortex y los otros lanzadores de Nerf?

Bases:
Mándanos un correo a nerf@revistaclubnintendo.com con el titulo "Trivia nerf". Los primeros dos correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán una figura de acción de **Star Wars: The Clone Wars**. Se aceptarán correos del 05 al 09 de marzo de 2012 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), de lo contrario tu participación no será tomada en cuenta (promoción válida sólo para México, DF, y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 12 de marzo de 2012 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga 2000, colonia Santa Fe, del. Álvaro Obregón. Debes traer tu identificación original y fotocopia y la revista Club Nintendo de febrero, en caso de ser menor de edad, deberás traer tu acta de nacimiento y la Credencial de Elector de tus padres. Los empleados y familiares de Editorial Televisa no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 30 de enero de 2012. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Log@nin

@tono_rodriguez
Twitter

¡Vaya que no paramos con las buenas nuevas! Para esta edición de Lognin he preparado unas notas que nos dejan ver lo bien que pinta 2012. El Nintendo 3DS toma cada vez más fuerza con los anuncios que nos dan las compañías, lo difícil será elegir de entre tantos juegos que vendrán. ¡Y lo que falta con la próxima E3!

El terror se saldrá de tu pantalla 3D

Spirit Camera: The Cursed Memoir llegará a las tiendas el próximo 13 de abril. Con este nuevo título desarrollado por Nintendo y TECMO KOEI GAMES, se abre un nuevo género en el Nintendo 3DS. Nos habíamos acostumbrado a los juegos de acción, carreras, deportes y más, pero hasta estos días no contamos con una entrega portátil de este tipo. Sólo te adelanto que la combinación de la cámara del sistema con el efecto 3D nos llevará a una nueva dimensión del horror. Si te han gustado las películas producidas en Oriente, no puedes dejar pasar este título.

Para darte una mejor idea de lo que te estoy platicando, puedes darte una vuelta por YouTube y buscar el corto de video que se realizó en Japón para promocionar este título. Es una gran obra, pareciera que estamos viendo una película del género muy bien producida. Lo curioso es ver a la consola portátil de Nintendo como parte fundamental del corto. Realmente los productores hicieron muy bien su trabajo, mandaron el mensaje de manera correcta, ya que en solo unos minutos generan la atención del espectador. En lo personal, me gustaría que otras compañías complementaran sus campañas de lanzamientos con este tipo de videos, mostrándonos más acerca de la historia del juego, le dá un valor agregado.

¿Tomas el reto de encontrar los espíritus diabólicos y sobrenaturales mediante tu cámara? Más detalles en spiritcamera.nintendo.com



El Nintendo 3DS sigue ofreciendo contenidos diferentes, hay para todos.

Mario y Sonic, listos para competir en el Nintendo 3DS



Seguramente algunos de ustedes pudieron festejar este 14 de febrero con **Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games**. Así es, SEGA decidió lanzar el título en esta memorable fecha, ¿qué mejor pretexto para pasar un buen rato con amigos y tu Nintendo 3DS? De hecho, cada vez estamos más cerca de los juegos que se celebrarán en Reino Unido; ya casi está listo todo en Londres, y los videojuegos no podían quedarse atrás. Si te han gustado las ediciones anteriores, ésta te dejará más satisfecho, pues ahora lo tenemos en 3D.

De las actividades deportivas te puedo contar que encontramos bastantes disciplinas, las clásicas del programa olímpico están incluidas. ¿A qué me refiero?, al atletismo, natación, gimnasia, ciclismo, deportes de contacto y más. Obviamente que los minijuegos y competencias "locas" siempre estarán presentes en este tipo de juegos. Como ves, esta última edición de **Mario & Sonic** está muy completa. Sin lugar a dudas, fue uno de los títulos para Nintendo 3DS que más llamaron nuestra atención en la pasada E3. ¿Con cuál personaje te identificas más?



Es tiempo de hamburguesas, ¿se te antoja una?

Ésta sí es una recomendación muy personal. En mis inicios como videojugador, allá por los años ochenta, éste era el título que más jugaba en mi Intellivision. Recuerdo que cuando me compraron dicho sistema, me dieron a escoger dos juegos para acompañarlo, ya que el juego de Póker que venía incluido no me iba a dar mucha acción. Así pues, decidí que fuera **Burger Time** y **Lock 'n' Chase**, ahí comenzó todo.



Ahora **Burger Time** está de regreso con la entrega **World Tour** para WiiWare. Si no lo conoces, te platico que la idea básica es preparar una hamburguesa dejando caer los ingredientes hasta completarla. Todo es a través de una plataforma (ahora giratoria) evadiendo a nuestros enemigos que harán lo imposible por evitarlo. Tal vez suene sencillo y no tan interesante, pero para los que comenzamos con estos juegos es como regresar a las raíces. ¡Dale una oportunidad!



El N3DS "Pearl Pink" ahora viene en solitario

¿Quedaste mal este día de San Valentín? No te preocupes, aún hay tiempo de corregir el camino. La compañía de Redmond, WA, ha sacado a la venta el Nintendo 3DS color rosa, sin el título **nintendogs + cats.** Recordemos que por motivo de las fiestas de fin de año Nintendo creó un paquete que incluía el juego. Ahora que si eres una jugadora, te puedes dar este gusto. ¿Qué dices?



El Circle Pad Pro listo para RE y MGS

¡Qué buen año estamos teniendo con los lanzamientos para el Nintendo 3DS! **Resident Evil Revelations** y **METAL GEAR SOLID 3D Snake Eater** son los primeros títulos compatibles con este accesorio. ¿Recuerdas cuando se comenzó a rumorar sobre este aditamento por unas imágenes publicadas en Internet? Pues, bueno, esto es una realidad que nos brindará una mejor experiencia de juego. Como todo, con sus pros y contras, pero eso sí, la última palabra la tendrás tú al momento de probar este nuevo *Pad.*



Xenoblade Chronicles llega a América en esta presentación

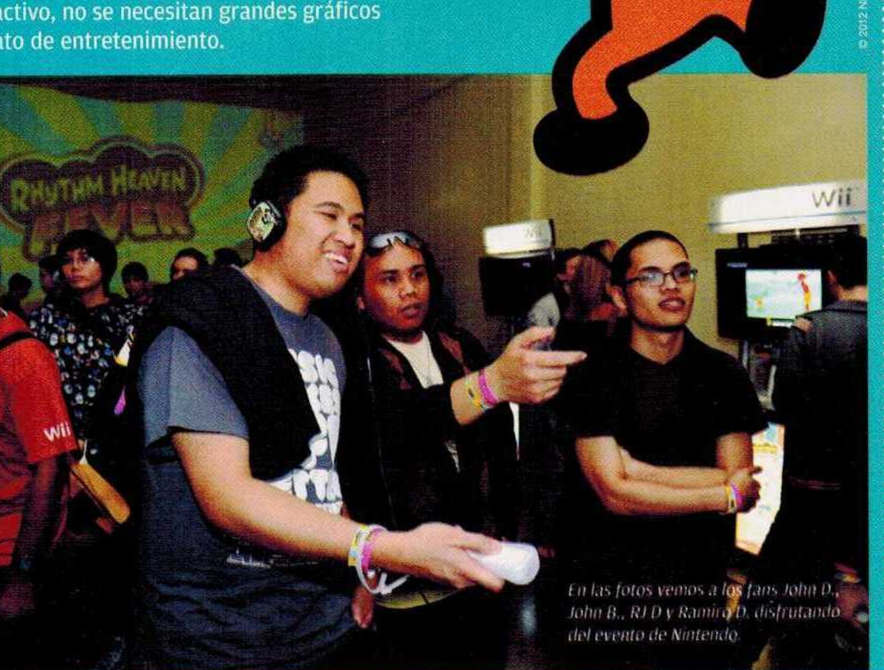
Ésta es la caja que estará esperándonos en la tienda una vez que se distribuyan las copias de este ansiado juego. Casi todo está listo para que el trabajo de Monolith Soft aterrice en América, algo que en su momento parecía lejano. Así que sólo resta esperar el comunicado de Nintendo en el que nos confirme el día en que podremos buscar uno de los juegos más importantes de los últimos meses para el Wii. Mientras ocurre, puedes ir visitando la página oficial del juego para tener todos los detalles y noticias: xenoblade.nintendo.com

Así se vivió el lanzamiento de Rhythm Heaven Fever en la ciudad de Los Ángeles, CA.

La fiebre que un día comenzó en el Nintendo DS ha llegado al Wii. A la salida de **Rhythm Heaven** para el NDS, en Club Nintendo pensamos que si bien era un juego sencillo y no tan complicado, la idea que nos presentaba Nintendo encajaba perfectamente con su estilo: la innovación. El simple hecho de llevar el ritmo para acertar en nuestros retos se me hace algo atractivo, no se necesitan grandes gráficos ni dificultades extremas para tener un buen rato de entretenimiento.

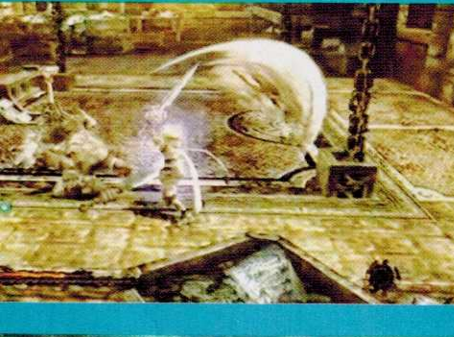


Ahora, con el arribo de **Rhythm Heaven** al Wii, tenemos más de 50 minijuegos sumamente adictivos en la pantalla del televisor. Aquí no hay complicaciones, así que compártelo con tus padres, hermanos y primos; verás que la pasarán muy bien marcando los movimientos en el Wiimote. **Rhythm Heaven Fever** salió a la venta desde el 13 de febrero.



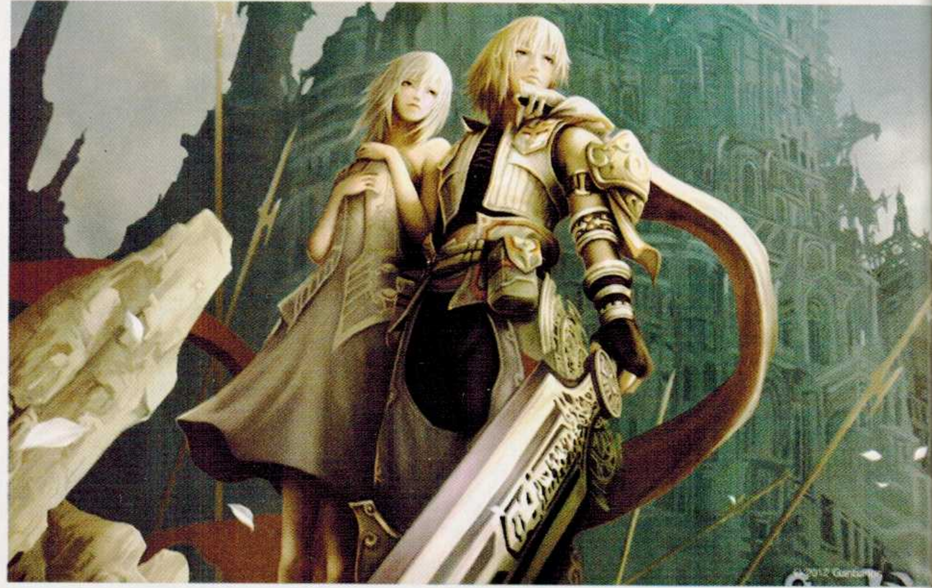
En las fotos vemos a los fans John D., John B., RJ D y Ramiro D. disfrutando del evento de Nintendo.











Pandora's Tower

Ganbarion / Wii

La última joya de la corona

Junto a **Xenoblade** y **The Last Story** existe un tercer título que roba los reflectores en el catálogo de Wii. Nos referimos a **Pandora's Tower**, creación de la compañía Ganbarion, que desde el momento justo en que mostraba al mundo su proyecto nos dimos cuenta de que sería una gran obra. Desafortunadamente, al igual que **The Last Story**, aún no se tiene planeado un lanzamiento en América, pero confiamos en que tenga el mismo destino que **Xenoblade** y pronto lo veamos por aquí. De cualquier modo, no podíamos dejar de informarte acerca de este título, así que disfruta de las siguientes líneas.

Como todo buen RPG, este juego nos ofrece no sólo una gran historia, sino también una que llevará al límite nuestras emociones. Tomamos el papel de **Ende**, un joven que como cualquier otro lleva una vida tranquila, sin muchas preocupaciones, pero un día todo cambia abruptamente. Su amiga de la infancia **Ceres**, hacia la cual tiene un sentimiento especial, ha desaparecido, por lo que sin pensarlo dos veces decide buscarla sin importar más.

Al llegar a una extraña torre, encuentra a **Ceres**, quien ahora tiene una terrible maldición sobre ella debido a una invasión de seres monstruosos. Ella poco a poco va perdiendo su belleza para convertirse en una bestia, aunque existe una manera de detener este efecto... comiendo la carne de algunas de estas criaturas. ¿Qué tal? Interesante, ¿verdad? Como debes imaginar, tu deber será combatir a cada uno de estos monstruos para llevar a Ceres la carne que la regrese a la normalidad.

Ende tendrá muchas armas para enfrentar a sus enemigos, desde una cadena, con la que podrá atacar y colgarse de ciertos elementos al estilo de **Super Castlevania IV** de Super Nintendo, hasta lanzas y hachas. En ese aspecto el juego ofrece una gran variedad, que se complementa con un apartado gráfico sobresaliente. Obras como ésta son las que todos queremos jugar y disfrutar, ahora sólo queda esperar a que los desarrolladores o Nintendo decidan publicarlo en nuestro continente, sería un gran detalle para sus seguidores más fieles en este lado del mundo.

Ya nos ha quedado claro que en este medio todo puede pasar, así que no hemos perdido las esperanzas de tener esta maravilla en nuestro continente. Confiemos que en la E3 se dé alguna información.



Professor Layton vs. Ace Attorney

Level-5 / Nintendo 3DS

Todo el mundo puede ser una ilusión

En el Nintendo DS vimos una explosión de novelas gráficas, pero dos de las más sobresalientes fueron **Professor Layton** de Level-5 y **Ace Attorney** de Capcom, cada una con su estilo particular; uno enfocado en el análisis, y otro en la observación. En cada secuela han ofrecido muchas horas de diversión y reto, al grado de que en Japón se tiene contemplado un *crossover* entre ambas series. Ésa es la buena noticia, la mala es que para América no hay planes de lanzamiento.

Pero, bueno, como ya se ha demostrado en ocasiones anteriores, esto no es definitivo, aún puede cambiar; por lo pronto, te contaremos algunos detalles de esta obra. De entrada, la historia es de lo más creativo: en un poblado han ocurrido una serie de actos inexplicables, y todos los habitantes creen que han sido obra de una bruja. Por lo que, como si fuera lotería, culpan a la primera persona que ven, en este caso a una chica, a quien de la noche a la mañana quieren mandar a la hoguera.

Ya en el juicio, **Professor Layton** parece tener todos los argumentos para condenarla, pero como un héroe llega **Ace Attorney** para defenderla y demostrar que es inocente. Al principio parece que será una gran confrontación intelectual, al estilo de **Light Yagami** contra **"L"**, en **Death Note**, pero no es así. Luego de darse cuenta de su error, Layton coopera con Ace para que el pueblo se dé cuenta de que la chica es inocente y que sólo es una víctima más de un poder más grande que iremos descubriendo conforme avance la trama.

Su salida se espera para mediados de año en Japón; si tenemos suerte, durante los día de la E3 podría anunciarse algo para América, así que debemos estar atentos. Tenemos a favor que ambas series tienen millones de seguidores en todo el continente, por lo que su salida se hace más factible. Sólo es cuestión de que Capcom y Level-5 se decidan y lo tendremos con nosotros; sería un gran error que esto no ocurriera.



Seguramente, varios ya se truenan los dedos por disfrutar de esta entrega especial. Ojalá que Capcom o Level-5 lo distribuyan en América, sería un gran éxito.













Animal Crossing 3D

Nintendo / Nintendo 3DS

El regreso a una vida tranquila y feliz

Como es costumbre, Nintendo gusta de crear nuevos géneros, o bien mejorar los que ya existen, como es el caso de la simulación, que ya hemos comentado en varias ocasiones. De cierto modo, el concepto de estos juegos es algo así como “mira cómo el CPU juega solo”, por lo que La Gran N cambió los estándares que se tenían ya como leyes con **Animal Crossing**.

Para empezar, en **Animal Crossing** somos libres de ir y hacer lo que deseamos, literalmente construir una vida a nuestro antojo, trabajando cuando queramos y jugando en el momento y lugar que sea. En esto radica su éxito, el cual todo parece indicar que este año llegará al Nintendo 3DS.

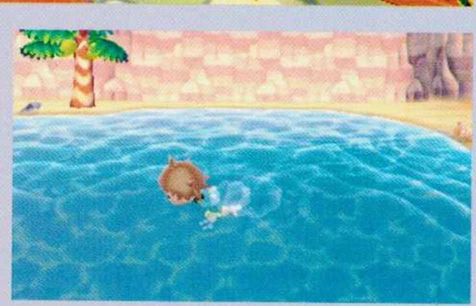
Ya desde la E3 del año pasado se han revelado algunos detalles novedosos de esta entrega, como que ahora podrás alterar toda la vestimenta del personaje, o bien que por fin vas a nadar, lo cual antes era muy frustrante, ya que se tenía el mar tan cerca pero no se podía disfrutar como se debe. Aún no se tiene fecha exacta de su salida, pero ya se han comentado varios detalles que, de ser ciertos, harían de ésta la mejor entrega de la serie.

Se comenta que ahora habrá un secretario en el pueblo, ya sabes, alguien que te ayudará y pondrá especial atención a todas tus quejas y sugerencias, lo que sea necesario para hacer de tu vida algo placentero. Por otro lado, se rumora que elementos como una isla y un nuevo centro comercial serán añadidos al pueblo, lo cual sería excelente, sobre todo por lo bien que resultó la ciudad en la versión para Wii. Era muy divertido viajar para comprar ropa, hacerse un corte de cabello nuevo e incluso disfrutar de algún espectáculo.

Nintendo sabe muy bien que **Animal Crossing** se ha convertido en una de sus cartas fuertes. Todos nos identificamos con sus elementos y personajes, como el mítico perro **K.K**, así que confiamos en que además de las mejoras que se han comentado, haya muchas que nos dejarán con el ojo cuadrado, como las opciones *online*, por ejemplo. Pero, bueno, esperamos que pronto se revele más información, porque desde su anuncio se ha colocado como uno de los más esperados en el catálogo de la consola, sobre todo porque en cada nueva entrega siempre se agregan detalles que los vuelven únicos. En este caso, sabemos que Nintendo nos va a sorprender gratamente con todas las capacidades especiales del Nintendo 3DS.




Todos esperamos con ansias la salida de este juego. Las posibilidades en línea serán potenciadas como nunca antes en la serie.







Tekken 3D Prime Edition

The Motion Picture

Bloody Vengeance

Kazuya Mishima

El legado continúa

Kazuya es uno de los peleadores más prominentes de **TEKKEN** y forma parte del legado de la familia Mishima (una de las más poderosas que, además, controla el Torneo del Puño de Hierro). Su infancia fue muy dura, al ser hijo de **Heihachi Mishima** (maestro de Karate), tuvo que enfrentar los retos más peligrosos para fortalecerse, ya que su padre le exigía esforzarse al máximo para demostrar su herencia de guerrero, pues sería quien continuaría con la tradición **Mishima**. En una ocasión, **Heihachi** arrojó a **Kazuya** desde lo alto de una montaña, porque lo creía débil y así probara su fortaleza al librar dicho reto. **Kazuya** logra sobrevivir, pero resurge con furia en los ojos y ganas de vengarse de su padre a toda costa.

Lugar de origen: **Japón**
Altura: **1.80 m**
Tipo de sangre: **AB**
Peso: **76 kg**
Estilo de pelea: **Mishima Kakuto Karate**

Un rival duro de vencer

A sus 26 años, el duro entrenamiento había dado frutos. **Kazuya Mishima** se había convertido en un gladiador temerario y malévolo. Entra al Torneo del Puño de Hierro por primera ocasión, teniendo como motivación su sed de venganza en contra de su propio padre, **Heihachi**. Así, luego de vencer a poderosos guerreros de distintas técnicas y fortalezas, **Kazuya** logra llegar a la final para enfrentar a su némesis en una pelea espectacular, de la cual sale victorioso. Pero ganar no era suficiente, y decide devolver el favor a **Heihachi**, arrojándolo desde un risco, sellando así su venganza. Sin embargo, esa no sería la última vez que padre e hijo se enfrentarían. En el siguiente torneo, **Heihachi** regresa para ahora ser él quien gana el evento sin importar que **Kazuya** activa su máximo poder al transformarse en un demonio alado.

En este mismo torneo también sale a relucir **Jin Kazama**, que resulta ser el hijo de **Kazuya** y con quien forjaría una nueva rivalidad. Al final del torneo, **Kazuya** logra liberarse del demonio, quien le lanza un rayo mortal, pero de la nada aparece **Heihachi** y detiene el impacto con su cuerpo... **Kazuya** aprovecha el momento y usa a su padre como escudo humano, arrojando el cuerpo sin vida a demonios para luego liquidarlo con un *uppercut*. Posteriormente, **Heihachi** vuelve a aparecer... eliminando a **Kazuya**, pero la Corporación G lo revive y enseña a controla sus poderes diabólicos. El conflicto de familia cada vez se agranda más... y luego de que **Kazuya** se diera cuenta de que **Jin**, su hijo, también posé el gen diabólico, no parará hasta encontrarlo para robarle su poder.

TEKKEN (2010)

En la película *Live Action*, **Kazuya** es interpretado por Anthony Dale, y se muestra como el principal enemigo a vencer. **Jin Kazama** es el protagonista, y junto con **Christie Monteiro** y otros peleadores entrará al Torneo del Puño de Hierro para tratar de detener los conflictos de la compañía de **Heihachi**. Allí, **Jin** se entera de que **Kazuya** es su padre y sostienen una poderosa batalla. Curiosamente, en el filme no aprovechan el recurso el gen diabólico, en su lugar **kazuya** se vale de armas para tratar de someter a su hijo.

CANAL NINTENDO

No hay pretextos para no pasar un buen rato de diversión sin salir de casa, ya que gracias a los diferentes canales de descarga para las consolas de Nintendo lo único que tienes que hacer es elegir uno del catálogo, bajarlo y listo, puedes pasar todo un fin de semana de grandes emociones. Si tu problema está en la hora de la elección, no te preocupes, te tenemos varias recomendaciones para que no pierdas tiempo y aproveches bien tu tiempo libre con estas fantásticas obras que te darán horas de diversión.

WiiWare

Zombii Attack



Gamers Digital

La ciudad está llena de zombis, no hay un solo lugar seguro, y por desgracia **Leon, Jill** y compañía están muy ocupados en **Raccoon City** como para ayudarte, así que tendrás que salir de esta tú solo usando un arma de destrucción masiva: una resortera. Con ella lanzarás piedras, llantas y todo lo que tengas a la mano para evitar que los zombis crucen la barrera en donde te encuentras. Son ocho los tipos de criaturas que aparecen, todas con rutinas distintas, así que debes de aprovechar muy bien cada munición que llegue a tus manos. Es una experiencia muy divertida de la que no te arrpentirás.



Stonekeep: Bones of the Ancestors

Interplay

Los títulos RPG a veces asustan a los jugadores por la gran cantidad de hora de juego que requieren para terminarse, pero no se preocupen: tenemos una solución para que puedan acoplarse al ritmo que demanda. Nos referimos a **Stonekeeo: Bones of the Ancestors**, un RPG sencillo pero dinámico en el que debes explorar varios calabozos con criaturas demoniacas. La historia está bien desarrollada y los comandos son accesibles; éste es un proyecto bien llevado, que pudo aparecer en formato tradicional.



Paint Splash



KnapNok Games

Más que un juego, **Paint Splash** es un programa de pintura al estilo **uDraw**, donde con ayuda del Wiimote podemos crear obras maestras en la pantalla de nuestra TV. Podremos cambiar de estilo de pincel y de colores en el momento que deseemos, incluso invitar hasta tres amigos más para que creen junto a nosotros todo lo que la imaginación nos permita. Lo mejor de todo es que nuestras obras no se perderán, podremos guardarlas en una tarjeta SD para compartir con todo el mundo. No es un juego para alguien que busque acción, pero si deseas relajarte un rato, no hay nada mejor para hacerlo.



Canal Nintendo

Como ya te hemos comentado varias veces, en este canal encontrarás varias novedades con las cuales entretenerte, desde programas hasta tráilers, todo para que te encuentres informado de lo último del mundo de Nintendo, no olvides visitar este canal al menos una vez al mes ya que también puedes bajar demos para tu Nintendo DS.

Kid Icarus: Uprising Gameplay

Tráiler

Este juego ha destacado en el catálogo de Nintendo 3DS no sólo por sus brillantes gráficos, sino también por su excelente *gameplay*, que puedes conocer en este tráiler. No puedes perdértelo.



PES 12

Tráiler

El mejor juego de futbol para Nintendo 3DS, eso es **PES 12**. Se nota el gran trabajo de Konami en todo momento, sobre todo al momento de implementar las funciones de la pantalla táctil. Eso te quedará claro en este tráiler.



Rythm Heaven Fever

Tráiler

El fantástico concepto de ritmos, que se volviera tan popular en Nintendo DS, llega a Wii para confirmar que todo lo que se requiere para triunfar en el medio son ideas innovadoras, justo como Nintendo nos ha acostumbrado.



Carnival Games: Wild West 3D

Para Nintendo 3DS hay varias opciones de entretenimiento, una de ellas son los juegos *party*, como esta nueva versión de **Carinval Games** que ya ha logrado buenos resultados en Wii. Ahora espera lograr lo mismo en 3D.



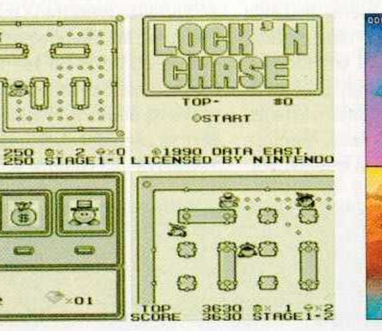
eShop

Lock'N Chase



Gmode

Aunque tuvo varias adaptaciones, sin duda la mejor fue para Game Boy. Se trata de un título de laberintos muy al estilo **Pac-Man**, pero aquí controlamos a un pequeño ladrón que debe reunir varios diamantes esquivando a los policías que intentan detenerlo. Al inicio pareciera muy sencillo y hasta un clon descarado de la obra de Namco, pero conforme avanzas te das cuenta de que tiene bastantes diferencias, sobre todo en el nivel de dificultad, ya que intuir las rutinas de los oficiales no es tarea fácil. Si quieres revivir un gran clásico, tienes que descargarlo en tu Nintendo 3DS; te aseguramos que te va atrapar por las posibles combinaciones en las jugadas que puedes hacer, todo debido a la estructura de los laberintos que te ofrecen variantes en el recorrido, muy recomendable.



Gaia's Moon



EnjoyUp Games

Este título es sumamente simple... pero también muy adictivo. El mundo de **Gaia** está en peligro, el balance de energía tiene problemas, y tú, en el papel de **Atreyu**, tienes que solucionarlo volando en tu báculo mágico. El chiste del juego es esquivar todos los obstáculos que aparecen en pantalla, al estilo de **Balloon Fight** para NES; si presionas cualquier botón, vas a elevarte, y si lo sueltas, descenderás. Es ideal para los largos viajes en el transporte público o mientras esperas en alguna fila; además, puedes compartir la aventura con otra persona, ambos en el mismo sistema, cada uno en una pantalla. Así que ya no tendrás que estar soportando las miradas de tu amigo esperando a que termine tu turno para que él lo disfrute, sin problemas ambos lo harán gracias a su sistema de control.



Zen Pinball 3D



Zen Studios

Por lo regular, cuando escuchamos de un juego basado en *pinball*, viene a nuestra mente música lenta y un tablero con luces y resortes; nada muy entretenido, una distracción mientras jugamos algo más completo. Pero en esta ocasión **Zen Pinball 3D** viene a cambiar nuestra percepción del estilo. Para empezar, los controles son accesibles, reaccionan perfectamente a lo que indicamos, lo que nos permite mandar la bola justo adonde queremos, tableros con estructuras enormes, obstáculos y peligros en cada centímetro; bastarán unos segundos para que te vuelvas fan. Lo mejor de todo es que no importa en qué momento te encuentres, siempre tendrás oportunidad de jugar un tablero y guardar tus logros para la siguiente vez que lo juegues. Muy recomendable.



Pushmo

Nintendo

Desde hace unos años, el género de los *puzzles* ha tenido bastantes cambios, hemos visto increíbles propuestas, como **Meteos** y **Polarium**, pero uno de los que más nos ha sorprendido es sin duda **Pushmo**. En este juego debemos mover bloques con ayuda de un pequeño ser hasta llegar a lo alto de cada estructura. En ocasiones bastará con formar una escalera, pero en otras el reto se puede mantener durante horas pensando en la solución. Sin duda, es una gran obra de Nintendo que tiene todo el potencial para llegar a consolas caseras; ojalá lo veamos en Wii U después de su lanzamiento aunque, claro, no nos extrañaría que en este momento ya se encuentren trabajando en otro juego del género para dicha consola aprovechando sus ventajas.



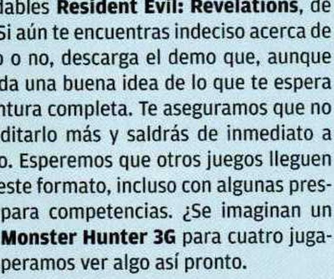




Resident Evil: Revelations (Demo)

Capcom

No existe mejor forma de conocer un título que jugándolo. Con lo anterior en mente, Nintendo ha comenzado a colocar varios demos de juegos para Nintendo 3DS, siendo uno de los más recomendables **Resident Evil: Revelations**, de Capcom. Si aún te encuentras indeciso acerca de adquirirlo o no, descarga el demo que, aunque corto, te da una buena idea de lo que te espera en la aventura completa. Te aseguramos que no vas a meditarlo más y saldrás de inmediato a comprarlo. Esperemos que otros juegos lleguen pronto a este formato, incluso con algunas prestaciones para competencias. ¿Se imaginan un demo de **Monster Hunter 3G** para cuatro jugadores? Esperamos ver algo así pronto.





Swapnote



Nintendo

Los mensajes de texto por celular son cosa del pasado, ahora podrás comunicarte con tus amigos en todo el mundo gracias a **Swapnote** o **Pasanotas**, como se le conoce en América Latina. Esta aplicación te permite escribir cartas de manera tradicional; es decir, de tu puño y letra, pero agregando detalles, como fotos, dibujos y efectos en 3D, para que dejes tu huella en cada mensaje, que se pueden enviar de dos formas, vía **Street Pass**, o bien, **Spot Pass**. Tú decides cuál es la que te conviene; lo mejor de todo es que descargarlo es gratis, por lo que no tienes pretexto para no estar en comunicación constante con todos tus amigos y compartir con ellos fotos de tus viajes o de tus logros en algún videojuego. No lo pienses, descárgalo.



Todo el caos de las caricaturas

Cartoon Network: Punch Time Explosion XL

Crave / Wii

© 2011 Cartoon Network

Sabemos que no hizo mucho ruido, pero ya se encuentra disponible este juego basado en los personajes del famoso canal de televisión Cartoon Network. Estamos ante un título estilo *party*, que ofrece diversión para cuatro personas de forma simultánea. En ese sentido, cumple muy bien, la mecánica principal de juego es la de peleas, enfrentamientos frenéticos en los que la habilidad es la mejor arma.

En ese aspecto, se parece mucho a Super Smash Bros., bueno, no es idéntico en cuanto a mecánica, los personajes tienen diversos movimientos especiales que usan para atacar. El objetivo es elevar lo más posible el porcentaje de daño para después arrojarlos de la plataforma y ser el vencedor absoluto... Suena bien, es decir, la fórmula de Nintendo está probada, por desgracia los desarrolladores no la aprovecharon al máximo.

Acción y diversión

Las posibilidades de combinaciones son reducidas. A pesar de que los escenarios tienen estructuras bien diseñadas, éstas no afectan la física de los rebotes o caídas de forma que se puedan agregar golpes a las cadenas. Podemos decir que es un *gameplay* básico en el que atacas sin pensar en más; quizá los pequeños jugadores o los no tan experimentados no le vean mucho problema, pero para quienes hemos dedicado cientos de horas a **Smash Bros.** sabemos que pudo ser mucho mejor.

Para dar variedad, no todo el tiempo debes estar combatiendo, también se han agregado niveles muy interesantes en los que tienes que escapar de enemigos peligrosos gigantes, como si fuera un título de plataformas. En ese sentido, el *Replay Value* se ve beneficiado. Los personajes son muy carismáticos, desde **Johnny Bravo** hasta las **Chicas Superpoderosas**, siempre respetando la esencia que los viera grandes en la pantalla chica, por lo que las bromas y situaciones cómicas no van a faltar, ocasionando que durante las peleas no falten las carcajadas que incluso nos saquen de concentración o ritmo. Es un gran elemento.

Cartoon Network: Punch Time Explosion XL es un juego bueno pero no excelente, tiene una base sólida en concepto pero faltó explotarlo; te entretiene por un buen rato pero no compite por ser el centro de atención en tus reuniones. Te recomendamos que lo pruebes antes de adquirirlo, aunque tal vez, si eres seguidor de los personajes, se vuelva una compra segura.

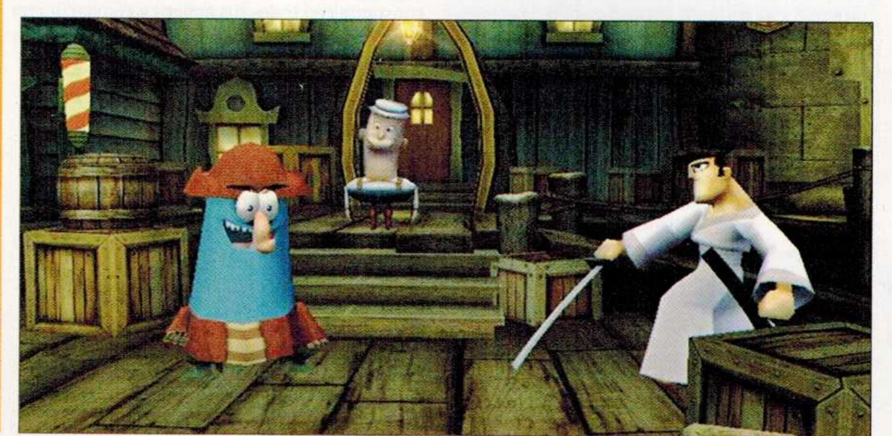


© 2011 Cartoon Network

Ahora sí todo está listo para que decidas cuál de los personajes de Cartoon Network es el más poderoso... o el menos malo. Invita a tus amigos y descúbrelo con ellos.



Seguramente, muchos de ustedes alguna vez se imaginaron un título con estas chicas, pues bien, ya es una realidad.







Sin los conejos también se puede reír

Rayman Origins

Ubisoft / Nintendo 3DS

Fue una realidad: cuando apareció el primer **Rayman Raving Rabidds**, el héroe de Ubisoft quedó en segundo término debido a lo gracioso de los conejos que lo acompañaban, al grado que para las siguientes entregas **Rayman** ya no aparecía. Por tal razón, en la compañía gala sabían que su emblema merecía regresar por la puerta grande, en el género que lo viera nacer hace ya más de diez años: las plataformàs.

Su presentación en la E3 de hace un año fue espectacular, todo mundo hablaba del juego. Se llevó varios reconocimientos en la feria, pero lo mejor fue que se confirmó su aparición también en Nintendo 3DS, aunque las primeras imágenes aparecieron semanas después, pero bien valía la pena. El trabajo realizado en esta obra era de primer nivel, explotaron el hardware de Nintendo al máximo.

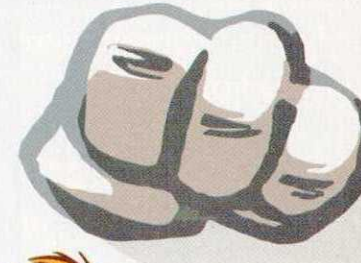
Juntos a la batalla

Fue una absoluta decepción ver que **Rayman 3D** se trataba de un *remake* de **Rayman 2**, que originalmente saliera para Nintendo 64. El juego es muy bueno, pero después de verlo en NDS esperábamos algo más original, que por fortuna no tardó mucho en llegar, **Rayman Origins** es la respuesta a todas esas críticas. En este título controlamos a **Rayman** y a su amigo **Globox**; tienen que impedir una invasión... Pero eso es lo menos relevante, aquí lo que cuenta es el *gameplay*, que como pocas veces te hará investigar los límites de los movimientos de tus personajes ante cada situación.

Otro de los atractivos de este juego son los gráficos, pero no tanto por su definición o conteo de luces, sino por el estilo con el que se han creado. Da la impresión de haber sido pintados a mano, como jugar en un cuadro en una galería de arte; sencillamente, es espectacular. Esto en conjunto con las situaciones tan graciosas que se generan te mantienen jugando durante días. Si ya jugaste la versión de Wii, sabrás de qué hablamos, se ha hecho una gran adaptación a N3DS conservando todos los elementos clave, potenciados por el efecto en 3D de la consola. Así que resulta una opción muy interesante.



Toda la acción de la versión original ahora para llevar a cualquier lugar y con opciones extra. No se puede pedir más a esta obra.





Lo que más te llamará la atención de este juego son sus efectos visuales. Como ya te hemos comentado, pareciera como si todo el juego se realizara en una pintura al óleo.





Rayman no estará solo para completar esta aventura, contará con varios amigos que lo ayudarán en todo momento.

Descubre fantasmas con la cámara del N3DS

The Hidden

Majesco / Nintendo 3DS

El Nintendo 3DS cuenta con una gran cantidad de funciones que bien pueden ser aprovechadas para diseñar videojuegos con mayor interactividad. Esto lo tuvo muy claro la compañía Majesco al plantear la idea de **The Hidden**, un título de horror en el que podrás aprovechar la cámara posterior del Nintendo 3DS, así como la Realidad Aumentada, para encontrar figuras fantasmales en fondos naturales.

The Hidden es un título de aventuras desarrollado por 1st Playable Productions, que transforma tu dispositivo portátil en un portal hacia el plano astral. Esto permite investigar en múltiples zonas del mundo real, para buscar, capturar y destruir a las diversas entidades que encuentres a tu paso y así mejorar tus habilidades de investigador paranormal.

Hasta el momento son pocos los títulos que han hecho uso de la Realidad Aumentada como forma principal de su temática, y en esta ocasión con **The Hidden** se logra una idea creativa que te mantendrá al tanto de lo que ocurra a tus alrededores. Buscarás en cada rincón de tu casa, escuela, trabajo o en espacios públicos, pues nunca sabes en dónde encontrarás a estos seres espectrales. Dentro de la historia del juego formarás parte del Escuadrón Especial conocido como Ghostly Entity Investigation and Strike Team (o G. E. I. S. T., por sus siglas en inglés). Por supuesto, se trata de una misión que deberás realizar dentro de un equipo, para así, en conjunto, lograr destruir a los espíritus malvados a lo largo de 12 desafiantes misiones.

Enfrenta tus mayores desafíos

Comúnmente encontrarás espectros pequeños que no te representarán un gran problema de dominar; sin embargo, no todo en la vida es sencillo y, por supuesto, aquí menos, pues luego de ciertos acontecimientos estarás cara a cara con alguno de los poderosos jefes especiales que necesitarás desafiar apoyándote en tus diversos artefactos de alta tecnología y utilizando estrategias únicas que deberás descubrir para conocer sus puntos débiles.

Por otro lado, también encontrarás otros misteriosos fantasmas que serán más escurridizos y que aparentarán no tener forma de controlar, pero bastará con que los debilites para que su voluntad quede superada y tengas oportunidad de capturarlos.

Para lograr tus objetivos tendrás que realizar diversas acciones, como "escanear" las diferentes áreas locales; incluso, a través de la conexión Wi-Fi, "rastrear", que se refiere a descifrar el escondite de los fantasmas y provocarlos para que salgan de su zona o plano astral. También "disparar", así como en **Ghostbusters**, deberás emplear tus armas de gran tecnología para debilitar a tus rivales; "navegar", al transportarte por varios agujeros de gusano que son túneles hacia otra dimensión, en la cual hallarás a los mayores espectros.

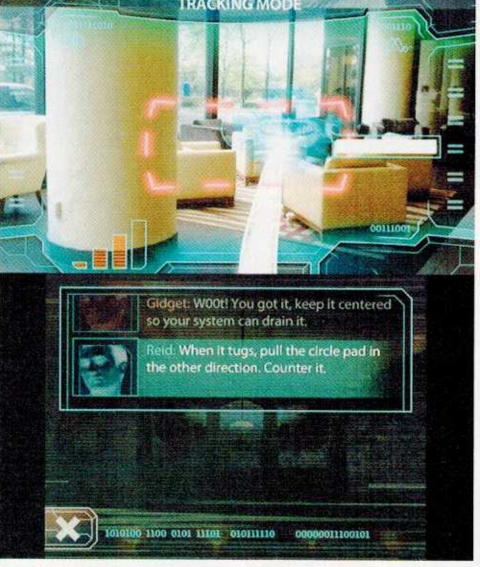


Otra de las funciones de la cámara del Nintendo 3DS es que te da oportunidad de tomar fotografías de los fantasmas, para mantener control de tus encuentros, organizándolos y catalogándolos, incluso, ubicándolos en un mapa para evitar que te ataquen.



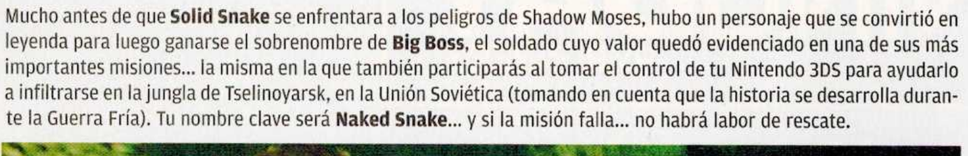








The Hidden es una opción interesante para conocer las capacidades de Realidad Aumentada del N3DS. Por supuesto, habrá que esperar qué ofrece Tecmo Koei cuando llegue a nuestras consolas el *spin-off* de **Fatal Frame**. ¡Mantente pendiente!



Metal Gear Solid 3D: Snake Eater

Konami / Nintendo 3DS

Mucho antes de que **Solid Snake** se enfrentara a los peligros de Shadow Moses, hubo un personaje que se convirtió en leyenda para luego ganarse el sobrenombre de **Big Boss**, el soldado cuyo valor quedó evidenciado en una de sus más importantes misiones... la misma en la que también participarás al tomar el control de tu Nintendo 3DS para ayudarlo a infiltrarse en la jungla de Tselinoyarsk, en la Unión Soviética (tomando en cuenta que la historia se desarrolla durante la Guerra Fría). Tu nombre clave será **Naked Snake**... y si la misión falla... no habrá labor de rescate.





Resident Evil Revelation

Capcom / Nintendo 3DS

Todo indica que la compañía Umbrella ha llegado a su fin, pero no es así con la lucha en contra de otras compañías que pretenden infestar el mundo con virus similares a **Las Plagas**. En **Resident Evil: Revelations** retomarás la aventura con personajes conocidos, como **Jill** o **Chris**; también, se unirán a ti otros soldados que darán todo su esfuerzo para destruir los planes de la nueva amenaza terrorista. La historia inicia con **Jill**, que va en busca de **Chris**, luego de que él desapareciera durante una misión.



Kid Icarus: Uprising

Nintendo / Nintendo 3DS

Medusa regresó con un nuevo plan de dominación, trae consigo la mayor alianza de criaturas del inframundo que jamás se haya visto. Para evitar que se salga con la suya está **Pit**, el héroe que ya antes la ha vencido; ahora se prepara para volver a salvar al mundo... ¡en 3D!

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Nintendo / Wii

Los meses siguen pasando, pero esta reciente aventura de **TLOZ** se mantiene en el gusto y los corazones de los jugadores. ¿Por qué? Simplemente se debe a la bien realizada estructura y argumento del juego, que se combina con momentos cinemáticos que te hacen sentirte parte de la lucha.



Mario Kart 7

Nintendo / Nintendo 3DS

Conquistar cada uno de los circuitos es divertido, pero más cuando retas a tus amigos en las populares contiendas de velocidad, suerte y habilidad. Lo mejor de todo es la función en línea, para competir contra usuarios de cualquier parte del mundo. ¡No te lo pierdas!



TEKKEN 3D: Prime Edition

Namco-Bandai / Nintendo 3DS



El Torneo del Puño de Hierro celebra su segunda entrega para los portátiles de Nintendo, pero ahora lleno de espectacularidad que nada pide a sus contrapartes caseras. Los escenarios, personajes y técnicas de combate lo hacen uno de los más dinámicos y entretenidos.

Super Mario 3D Land

Nintendo / Nintendo 3DS



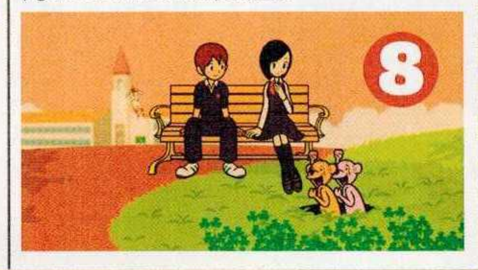


Un juego de **Mario** es sinónimo de diversión garantizada, y más en esta primera entrega del plomero en tercera dimensión. Los escenarios son un homenaje a los primeros títulos de la serie, en especial a **Super Mario Bros. 3**. La música vuelve a ser parte importante de las aventuras, se siente rítmica e ideal para completar los desafíos.

Rhythm Heaven Fever

Nintendo / Wii

Primero causó revuelo en el Nintendo DS, y ahora lo hará en Wii. Se trata de un título basado en minijuegos, pero con la peculiaridad de que cada uno de estos microeventos se relaciona plenamente con la música, brindando ritmo a toda actividad que realices. Conforme avances, activarás nuevos retos y ganarás medallas especiales.



Mario Party 9

Nintendo / Wii



En la nueva fiesta de **Mario**, las cosas han cambiado, agilizando el paso de turno a turno; incluso, ahora todos viajarán sobre un curioso vehículo para no perder tiempo. Los minijuegos son más dinámicos y variados; además, ya se incluyen jefes de escenario para aumentar el desafío.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Nintendo / Nintendo 3DS

Link, el héroe de leyenda nos mostró una de sus historias más emotivas en 1998 en N64, se colocó como un juego perfecto y líder de ventas por su historia y *gameplay*. Ahora, está de vuelta en N3DS, con gráficos mejorados, además de aplicar el efecto 3D. Sin duda, es uno de los títulos que no pueden quedar fuera de tu colección aunque ya lo hayas jugado.




¡El Mushroom Kingdom vuelve
a ser sede para la nueva fiesta!
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Bromas animadas.
© 2012 Nintendo

MARIO PARTY 9

Han pasado casi cinco años desde la última gran celebración del plomero. Ahora, la diversión se ve multiplicada a través de nuevos elementos de juego.

Cuando una idea es buena, siempre habrá quien la retome. Esto le ha ocurrido muchísimo a Nintendo, lo que indica que su equipo creativo y de desarrollo siempre busca la mejor forma de que el mundo de los videojuegos se mantenga vigente y, sobre todo, bajo el principio fundamental de entretenimiento. Por ejemplo, la idea de los controles con sensor de movimiento fue adoptada por la competencia al ver que la tendencia así lo marcaba. Cuando llegó el primer **Mario Kart**, muchas otras licencias hicieron su "similar", pero hasta ahora no lo han igualado, y ni se diga con **Super Mario 64**, que fue el pilar de todos los siguientes títulos de plataformas. Así, también está claro que en los juegos de tablero Nintendo lleva la ventaja con la franquicia **Mario Party**, pues sin que importe cuántos títulos parecidos salgan (o clones), ninguno logra la magia que ha tenido esta franquicia desde sus inicios.







Basta con elegir al personaje, y de inmediato entrarás a la acción de esta aventura de minijuegos.

¡Los mejores juegos de tablero siempre están en Nintendo!

Anteriormente, los juegos de **Mario Party** eran desarrollados por Hudson, pero ahora que la compañía fue absorbida por Konami, Nintendo decidió pasar la estafeta a Nd Cube, una de sus filiales. La seguridad de que se mantendrá el estilo es innegable, pues muchos de los trabajadores de Hudson ahora están en Nd, incluso el mismo presidente de la compañía, lo que nos indica que dieron buen seguimiento al desarrollo. De hecho, en esta ocasión no se limitaron a realizar cambios ligeros o renovar la oferta de minijuegos que hallarás en los tableros, pues ahora se nota un cambio desde simple vista y mucho más en cuanto comienzas a jugar ya sea solo o con hasta tres de tus amigos.





A tu paso encontrarás casillas comunes y otras con varios secretos.

¿Sabías que...?

1.- En **Mario Party 9** podrás participar en más de 80 minijuegos (como cocinar pizzas, escapar de mansiones embrujadas, competir en autos para nieve, entre otros), algunos inspirados en entregas pasadas y otros completamente originales, ya sea en modo competitivo o cooperativo para hasta cuatro jugadores simultáneos. ¡Diversión pura!

2.- En esta entrega cada escenario tendrá claros los destinos finales a donde deberás llegar, pero también encontrarás diferentes caminos que harán más interesante el viaje. De esta forma, cada vez que juegues un mismo tablero, la experiencia de juego será distinta dependiendo de qué ruta elijas. Además, mientras juegas en Toad Road o atraviesas el misterioso Boo's Horror Castle (entre otros tantos tableros) encontrarás elementos clásicos de la franquicia de **Mario**, con los cuales también interactuarás comúnmente.

3.- Si no tienes tiempo para adentrarte en un tablero completo, ¡no te preocupes!, podrás participar en los distintos modos de minijuegos para ahorrar tiempo e ir directo a la acción. Probarás tus habilidades en el modo Free Play o yendo a los extras donde hallarás el Goomba Bowling y diversos *pluzzles* basados en los castillos.





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nd Cube** / Categoría: **Ritmos**



















Nuevas cualidades

Uno de los principales cambios para la novena entrega es que los personajes ya no recorrerán el tablero de forma independiente, como ocurrió hasta la octava edición. Si recuerdas, anteriormente el sistema de juego se manejaba idéntico al **Monopoly** o al **Juego de la Oca**, en donde cada jugador avanzaba por turnos luego de tirar un dado y se ubicaba en una casilla específica. Ahora, la manera de moverse sobre el tablero cambió para, entre muchas otras cosas, volver más dinámica la aventura, así como para agilizar los tiempos de espera. Todos los jugadores seguirán tirando los dados para decidir cuántas casillas avanzar, pero la diferencia radica en que ahora todos irán sobre un mismo vehículo y, por consiguiente, recorrerán algunas casillas en cada turno. Con esto se logra que, además de competencia, también haya un objetivo en común (así como conquistar retos y enfrentar todo tipo de obstáculos) al adentrarse en los múltiples minijuegos, en los que encontrarás diversas propuestas nuevas que se convertirán en tus microeventos favoritos. ¡No te pierdas ninguno!

Uno de los objetivos comunes del juego será juntar las miniestrellas robadas por **Bowser** y sus temibles aliados. Para lograrlo, deberás usar todas tus habilidades y poderes para ganar en los múltiples minijuegos y conquistar cada uno de los tableros de **Mario Party 9**.








En esta ocasión se han integrado más juegos que involucran a todos los jugadores, para que ninguno se quede sin divertirse en la fiesta.

Participa en las feroces batallas especiales

Las "Boss Battles" son otro de los puntos novedosos para **Mario Party 9**. No se trata de enfrentar un simple minijuego y ver quién de ustedes gana, para nada, aquí hay que trabajar en equipo si quieres sobrepasar los retos que ofrezcan los enemigos, así que organiza tus estrategias. Por ejemplo, hay una Boss Battle que involucra a **Lakitu**, allí el escenario será un pequeño rectángulo verde flotante y el objetivo será golpear las "Cajas sorpresa" para activar -y enviar- un ítem de ataque en contra de **Lakitu**. Pero hay que tener cuidado porque serás perseguido por los **Spiny** (tortugas con caparazón rojo y picos), que tratarán de mandarte fuera del escenario. Algunos otros jefes que enfrentarás son **Bowser** y **King Boo**.



El juego será igualmente divertido sin importar la edad que tengas, así que no te quedes fuera.

En conclusión

Ya se nota una evolución en la franquicia, enfocada a brindar minijuegos de mayor calidad y reto para los fans de la serie, así como replantear la forma en que avanzarán dentro del tablero, con el objetivo de volver más ágil la partida, evitando esos momentos en los que debías esperar durante varios minutos para que tuvieras nuevamente los dados en tu poder. ¡Excelente cambio!

Nos agradó muchísimo la extensa cantidad de personajes que se encuentran dentro de **Mario Party 9**. Esto lo convierte en una gran fiesta en la cual prácticamente ningún habitante del Reino Hongo se queda fuera. Los minijuegos, que son la parte medular de la aventura, estarán divididos en cinco diferentes categorías: todos contra todos, 1 vs. 3, minijuegos de **Bowser Jr.**, batallas en contra de jefes y los eventos especiales. La intención es que nadie se quede sólo viendo jugar a los demás, pues es mejor estar en constante movimiento y compitiendo o apoyando directamente a los jugadores.

RANKINGS

Master:

Tenía mucho tiempo que una edición de **Mario Party** no me agradaba tanto. Mi favorito es la cuarta entrega que salió hace unos años para el Nintendo GameCube, y a partir de ahí los minijuegos carecían de reto e interacción, sobre todo la octava entrega para Wii, que en muchas actividades llegaba a ser confusa y no se aprovechó el Wiimote como debía. Pero todo eso ha quedado en el pasado, ahora **Mario Party 9** Nintendo ha logrado capturar la esencia de la serie, la competencia, para ofrecernos un juego que nos mantendrá ocupados durante meses. Te lo recomiendo bastante, reúnete con tus amigos y gózalo en grande en cualquier oportunidad.

Crow:

Bien valió la espera para disfrutar una nueva entrega de **Mario Party**, pues ahora gracias al nuevo sistema de juego no se perderá tanto tiempo entre cada turno, y así todos los jugadores estarán inmersos en la acción. Por otro lado, las batallas contra los jefes de escenario dan un giro interesante al juego, pues ofrecen retos novedosos que van más allá de un simple minijuego. En general, me parece una propuesta interesante para divertirse en grupo e incluso jugando de forma individual para conquistar y perfeccionar la mecánica de los eventos. Visualmente también se siente más detallado que la octava entrega, así que en conclusión es un buen título de esta temporada.

Panteón:

Una entrega más de la serie **Mario Party** ha llegado, con más minijuegos, sorpresas y tableros. Mis opiniones son ambiguas, pues aunque siempre es divertido jugar un título de esta franquicia, la verdad yo creo que ya fueron demasiados y no están innovando en casi nada; en uno hay cápsulas y en otro dulces. Sería mejor que le pensaran bien antes de lanzar uno tras otro al vapor, porque la repetición ya es demasiada. Ahora que si no has jugado ningún **Mario Party** antes, entonces sí es recomendable; pero si los compras sólo por seguir la numeración, pues sabrás de antemano a qué te atienes. Ojalá y esto no se repita en el Wii U o el Nintendo 3DS, pues bien vale la pena innovar.


¡Ponte a tono con la diversión!
El juego de ritmos más aclamado,
por fin llegó al Wii
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Bromas animadas.
© 2011 Nintendo

RHYTHM HEAVEN FEVER

Demuestra tus habilidades en múltiples minijuegos que harán completo uso de las características de movimiento del Wii.

Desde hace algunos años surgió en las consolas portátiles una tendencia hacia los juegos prácticos, con reto constante y que además fueran divertidos para que los jugaras una y otra vez sin que sintieras monotonía. Al contrario, que desafiaran tus habilidades en un sinfín de microeventos, volviéndose un deleite el jugarlos incluso en esos pequeños espacios de tiempo en los que no podríamos adentrarnos en una aventura extensa. Claro ejemplo es la franquicia **Wario Ware Inc.** (y los clones que le siguieron), así como muchos otros que se basaban en temas musicales.



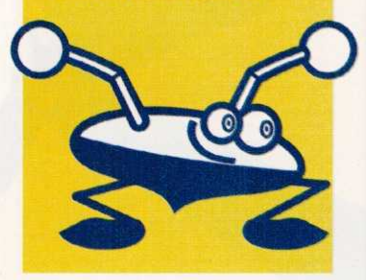


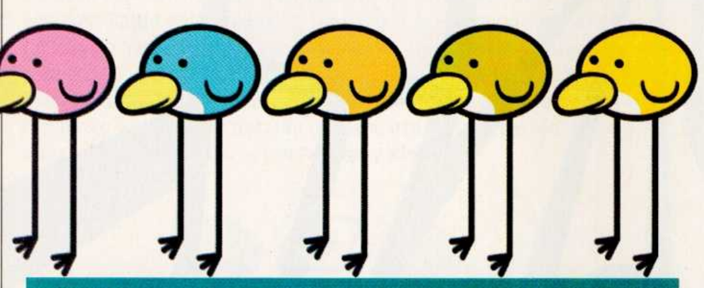
Los retos parecen sencillos, lo difícil será romper todas las puntuaciones.

¿Sabías que...?

1.- Mitsuo Terada, también conocido como **Tsunku**, fue el compositor seleccionado para dar vida a los tonos musicales que encontrarás en **Rhythm Heaven Fever**. Su talento abarca escribir canciones, cantarlas e incluso producirlas. Sus inicios comenzaron como vocalista del grupo **Sharam Q**.

2.- Rhythm Tengoku fue el primer título de esta serie de ritmos. Llegó al Game Boy Advance en septiembre de 2007 pero no salió de territorio nipón. Obviamente, no se contaba con una pantalla táctil, pero en esencia el concepto de presionar los botones con la métrica adecuada lo convirtió en un éxito que pronto dio paso a **Rhythm Heaven DS**.





El diseño de personajes es simple pero queda perfecto para la aventura.

Llena de música tus tardes de videojuegos

Sin embargo, en 2009 Nintendo tuvo a bien desarrollar un título para Nintendo DS que combinara ambos mundos; es decir, la del ritmo con los retos breves, logrando que no sólo tengas rapidez para realizar una acción, sino que también lo hagas con métrica y coordinación. La serie continúa con **Rhythm Heaven Fever**, un título exclusivo para Wii que se postula como una de las opciones básicas para amenizar las tardes con tus amigos.

¡Más de 50 minijuegos esperan ser conquistados!

Así como en la versión de Nintendo DS, aquí contarás con más de 50 minijuegos divididos en distintas categorías. Antes de iniciar alguna actividad, te mostrarán los principios básicos de cómo realizarla, así que pon mucha atención para que no pierdas dato alguno, mucho menos cuando se trate de un juego de secuencias. Ya que estés dentro de la acción te sentirás rápidamente en ambiente a través de sus sencillos escenarios y la curiosa música que los acompaña. En uno de los eventos estarás en un campo de golf y deberás golpear la bola, de tal forma que llegue al *green* (ubicado a varios metros de distancia y sobre el agua) de un solo golpe. Lo más curioso del asunto es que tu *caddy* es un pequeño chango que te lanzará las bolas de golf con cierto ritmo, y cuando creas que ya tienes dominado el *swing*, llegará un enorme mandril que será más veloz y contundente al momento de arrojarte las bolas de golf.

JUGADORES



Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Ritmos**


GAMEPLAY


GRÁFICOS

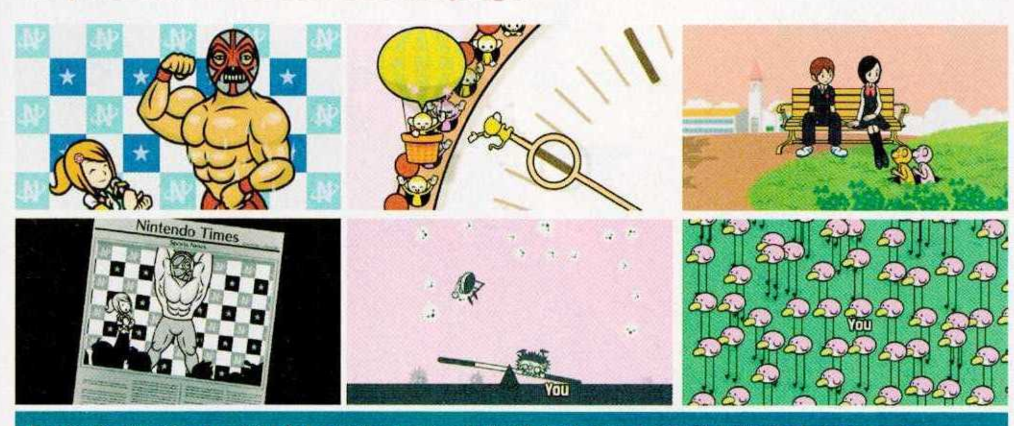
SONIDO


DIFICULTAD

REPLAY VALUE

RANKING


Conocer qué botón presionar y en qué momento es la parte fácil en **Rhythm Heaven Fever**. Lo complicado es dominar los minijuegos -y llevar perfectamente el ritmo- para lograr las mayores puntuaciones, competir con tus amigos y, claro, conseguir los trofeos y medallas de cada reto, que te servirán para activar los secretos del juego.



Pon mucha atención a la música de los minijuegos, pues te dará la pauta para conseguir el ritmo perfecto para ganar.

Variedad de retos

En otros minijuegos deberás armar robots al compás de la música; de inicio, aparecerá una máquina que irá poniendo a los pequeños robots sobre una barra transportadora. Tu objetivo será presionar el botón A en el momento exacto para atornillar su cabeza y así prender su pequeño corazón rosado; si fallas, se irá al cajón de los desperdicios, así que haz tu mejor esfuerzo. El siguiente reto parecerá simple pero tiene su grado de dificultad; al comienzo, aparecerás sobre una especie de subibaja, tu oponente y tú saltarán sobre la tabla por turnos (aquí entra la presión en el botón A para lograr un mayor impulso). El objetivo será sacar de equilibrio a tu rival, pero el verdadero reto tendrá lugar cuando la dificultad vaya incrementado y el presionar los botones se vuelva mucho más rítmico.

Ahora bien, si te gusta el futbol, encontrarás un minijuego muy curioso. De entrada, aparecerás sentado en una banca en un parque, y del lado derecho de la pantalla comenzarán a arrojarte balones que deberás patear en cuanto pasen cerca de tu pierna. En la primera fase serán de color blanco y con baja velocidad, seguidos por balones amarillos y de mayor fuerza. En la segunda, te aventarán ovoides que rebotarán más veces, y por último, en la tercera deberás patear una combinación de esféricos y ovoides mientras ves el atardecer junto a tu chica (quien llegó a sentarse en la banca).

Cabe destacar que todos los minijuegos de esta edición de Wii son totalmente nuevos, no se repite ninguno de la versión de Nintendo DS. Pero lo que sí podrías reconocer son algunos personajes que regresan para adentrarse en nuevos desafíos, dando continuidad a este reto.

La diversión no se termina

Luego de que conquistes un bloque de minijuegos se activará otro nuevo que incluye retos mucho más demandantes, aquí encontrarás uno en el que tratarás de atrapar con un tenedor una serie de guisantes que viajan a toda velocidad, o aniquilar oscuros demonios con la espada de un poderoso samurái. También participarás en uno donde un grupo de changos aparecen sobre el contorno de un reloj de pared; allí, tu personaje (otro chango) estará sobre una de las manecillas, y cada que pase junto a sus compañeros deberá chocar sus manos al ritmo de la música, ni un instante más ni uno menos. ¡Ritmo puro!

En conclusión

Es bueno ver que Nintendo continúa desarrollando juegos de calidad, y con **Rhythm Heaven Fever** tendrás una alternativa ideal para divertirte, ya sea solo o en compañía de tus amigos. Cada uno de los minijuegos te mantendrá atento a las acciones mostradas en pantalla para realizar las actividades adecuadas, siempre bajo el toque musical correcto que sería el compás necesario para conseguir la victoria. Visualmente quizá no sea tan impactante como otros videojuegos, pero en realidad el entorno tipo caricatura queda perfecto para cada situación. Lo que sí les faltó es incluir más funciones del Wii, como el movimiento gestual de los controles, pues básicamente se limita a presionar botones como ocurrió en la primera edición de GBA. Sin embargo, es una experiencia que no dudamos en recomendar y que ya está disponible desde mediados de febrero. ¡No te lo pierdas!



Conquista los minijuegos para activar nuevos -y mejores- retos.

RANKINGS

Master:
Hace un par de años, cuando salió esta serie para el Nintendo DS, pensé que sería una variante de los minijuegos que ya hemos visto en **WarioWare**, pero por fortuna no fue así. Al contrario, tiene su propio estilo, que la separa mucho de la franquicia del bigotón. Aquí no se trata de seguir las instrucciones en pantalla, sino de llevar el ritmo de muchas acciones, ya sea para presionar el botón del Wiimote, o bien para soltarlo. En verdad es un juego que no puede faltar en tu colección, lo recomiendo bastante, con sólo jugarlo unos minutos te volverás fan del concepto. Es sencillo pero muy divertido, no importa que estés solo, vas a pasar gratos momentos.

Crow:
Rhythm Heaven Fever no es un título exclusivo para pequeños jugadores, y aunque así lo pareciera, es todo lo contrario. La cantidad y variedad de minijuegos lo vuelve un atractivo especial para todas las edades y géneros, incluso para jugarlo en compañía de tu familia. Además, como son pequeños retos, te da oportunidad de jugarlo en cualquier momento, al mismo tiempo que superas tus puntuaciones y obtienes medallas para activar nuevos contenidos. Lo que más me agrada de este título es que la música se mezcla con la acción del juego, volviéndola no sólo útil para acompañar en el fondo, sino también básica para llevar el ritmo y compás de las actividades.

Panteón:
Los juegos de ritmos siempre serán bien recibidos por ser diferentes y tener un alto nivel de *Replay Value*, no obstante, creo que este juego no es tan divertido como parece, pues creo que es demasiado parecido a **Wario Ware** y la verdad me cansan bastante los gráficos del estilo japonés poco estético que maneja **Rhythm Heaven**; ahora que si esto no es incómodo para ti, entonces creo que debes darle un buen vistazo y decidir después de haberlo jugado un par de veces. En lo personal, yo te recomiendo que si puedes pedirlo prestado antes de que lo compres, así irás a lo seguro, y si todavía tienes dudas, entonces mejor cómprate uno menos raro como **Mario Kart 7**.


EL MEJOR AMIGO DE ELLAS
Go Home
Supplies
Socks
Sally
Journal
Supplies
Go Out
Usar Controles Parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 o menos.
Juego y consola vendidos por separado.
Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.


El Nuevo Rosa Perla de Nintendo 3DS
Introduciendo la nueva forma de divertirte con tus mejores amigos: Rosa Perla de Nintendo 3DS. Con su pantalla táctil, micrófono incorporado y cámara 3D, podrás compartir tus mascotas y fotos con tus amigos cuando juegues nintendogs™+ cats.
Compruébalo en
nintendogspluscats.nintendo.com/es
Experimenta aún más la diversión en 3D con estos grandes juegos
NINTENDO 3DS™

Deslízate por los cielos

para enfrentar a tus mayores enemigos



Kid Icarus: Uprising fue uno de los primeros títulos que se mostraron para el Nintendo 3DS en la E3 de 2010, y ahora estamos a pocos días de tenerlo en nuestras manos.





A pesar de que la serie **Kid Icarus** no ha tenido tanto seguimiento por parte de Nintendo (si recuerdas, únicamente habían llegado dos títulos de **Pit**, el primero en el NES en diciembre de 1986 y una secuela para Game Boy titulada **Kid Icarus: Of Myths and Monsters** en 1991), su protagonista ha logrado permanecer durante décadas en la atención de los fans. Claro ejemplo es su incursión a la serie de televisión **Captain N: The Game Master,** junto con otros personajes de Nintendo, así como sus cameos.

Sin embargo, hasta 2008, con la presentación de **Super Smash Bros. Brawl, Pit** regresó a la acción con un diseño mucho más detallado y múltiples movimientos que nos hacían pensar claramente en la posibilidad de que Nintendo le dedicara otro título de su serie original. De hecho, surgieron varios rumores sobre una versión de **Kid Icarus** para Wii, pero nunca se hizo realidad. La especulación terminó cuando Nintendo presentó el N3DS, y como una de sus primicias: **Kid Icarus Uprising**, un juego que desde su anuncio ha ido mejorando notablemente bajo el desarrollo de Project Sora y el talento de Masahiro Sakurai que, además, contará con el uso de las diversas funciones del Nintendo 3DS, entre ellas el combate multijugadory la Realidad Aumentada a través de tarjetas especiales.

Kid Icarus Uprising

Visualmente es un título que te atrae desde el inicio de la aventura. Los efectos especiales y el adecuado diseño de personajes han hecho de esta entrega una de las que más lucen en la doble pantalla del Nintendo 3DS.









Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Project Sora** / Categoría: **Accion** / Jugadores: **1-2**


© 2012 Nintendo

El regreso de un gran héroe

En **Kid Icarus: Uprising** la emoción se incrementa en varios aspectos. De inicio, cada uno de los escenarios fue desarrollado para sacar provecho de la pantalla tridimensional, evitando que sientas cansado mantener este efecto durante todo el tiempo que juegues. La profundidad de campo y elementos de luz, sombra y texturas parecen cobrar vida y emerger de la pantalla, aunque si prefieres omitir esta función, el juego seguirá viéndose incluso mejor que varios de consola casera.

Cada héroe tiene a su rival a vencer, némesis que les pondrá obstáculos para evitar que se levanten como ganadores. Aquí, la temible figura de **Medusa** será quien tratará de detenerte.

La historia comienza con el regreso de la también conocida como **La Diosa de la Oscuridad**, y su maléfico escuadrón del inframundo, quienes pretenden dominar el reino de la luz para dejar en penumbra Angel Land. Sin embargo, durante muchos años no han podido concluir sus planes de dominación, pues un joven héroe de nombre **Pit** siempre sale en defensa del reino, apoyado por **Palutena**, **La Diosa de la Luz** y guardiana de la raza humana. **Pit** utiliza el poder de sus alas para surcar los cielos y enfrentar a sus enemigos, pero también tiene que combatir con todos aquellos que se encuentren caminando por las tierras del reino. Cada una de las misiones de **Kid Icarus: Uprising** se desarrolla en ambos elementos (tierra y aire); la perspectiva se presenta como en un *shooter* en tercera persona, y podrás mover a **Pit** por diversos puntos del escenario, al mismo tiempo que apuntas el cursor a tus enemigos para eliminarlos antes de que se vuelvan una amenaza. En cuanto al *gameplay*, diriges el cursor al mover el *Stylus* sobre la pantalla táctil, y la respuesta es inmediata, por lo que no sentirás un desfase en la acción. Al personaje lo controlas con el *Pad* circular, aunque también puedes modificar la configuración del *gameplay* para utilizar el *Circle Pad Pro*, si es que te sientes más cómodo con el accesorio (que se vende por separado).

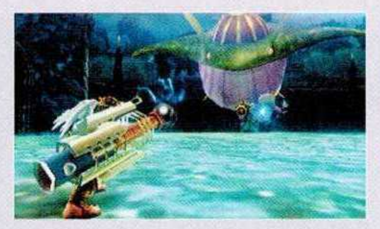
Criaturas

A lo largo de las misiones hallarás todo tipo de criaturas, desde las más sencillas hasta algunas verdaderamente poderosas. Así que afina la puntería y prepara tus mejores ataques para que no limiten el camino hacia la victoria.

© 2012 Nintendo

Personaliza el nivel de dificultad

Ya conocemos la típica selección de dificultad: fácil, medio y difícil, por dar un ejemplo, pero ahora notarás que en el ajuste de esta categoría hay una función llamada *"Fiend´s Cauldron"*, un novedoso sistema que te permitirá modificar tu experiencia de juego al ajustar la intensidad del escenario, que va desde 0.0 hasta 9.0 para cada capítulo. Conforme se incremente la intensidad, serás capaz de obtener más corazones, e incluso los enemigos luego de ser vencidos dejarán en su camino armas de mayor poder. Aquí los corazones serán de utilidad para comprar armas. El nivel de intensidad preestablecido será 2.0; es decir, no te causará muchos problemas completar una misión, pero como mencionamos anteriormente, el nivel de recompensas también será bajo. Así, en cuanto mayor sea el nivel de desafío, no sólo tu habilidad en cielo y tierra se verá mejorada por la práctica, sino que también te harás de mayores objetos que, al final del día, serán útiles para otorgar mejores poderes o armas a tu personaje.



En Japón, **Kid Icarus** salió en formato Famicom Disk System, a diferencia de América y Europa, que llegó en cartucho de NES.





Un nuevo personaje se une a la batalla por Angel Land

Así como en otros juegos siempre hay un personaje o antagonista que llega para dar variedad a las aventuras, en **Kid Icarus: Uprising** no será la excepción. **Dark Pit** será uno de tus rivales a vencer. Él es prácticamente idéntico a **Pit**, sólo que su traje, cabello y alas son de color oscuro, y estará esperándote como un jefe de escena en uno de los más impactantes escenarios del cielo. Pero ten mucho cuidado ya que su agilidad y poder son dignos de un ángel y no dudará en utilizar cada uno de sus ataques para someterte. Hasta donde se sabe, este nuevo personaje forjará una rivalidad con **Pit**, pero esto no indica que se trate de un villano declarado o miembro de la armada de **Medusa**, sino que será un rival independiente que buscará convertirse en rey de los cielos, y si **Pit** o alguien más se cruza en su camino, no dudará en confrontarlo.

Ambos personajes alados también tendrán participación en el modo multijugador, aquí disfrutarás de épicas batallas en contra de tus amigos y podrán elegir entre el bando de la luz o de la oscuridad. El modo de juego es bastante práctico. Primero comenzarán en un grupo y conforme vayan eliminando a los rivales, la barra de energía descenderá; luego, cuando sólo quede un enemigo en la zona de batalla, el *gameplay* cambiará a modo de cacería, donde deberás perseguir al último guerrero hasta vencerlo.

¿Sabías que...?

1.- Está disponible para Nintendo 3DS la versión **Kid Icarus 3D Classic**. Se trata del primer título de **Pit** que salió para el NES, pero ahora con modificaciones en su entorno gráfico para hacer el realce en tercera dimensión. No dudes en descargarlo de la eShop del N3DS.

2.- En la serie **Captain N** se puede observar a **Pit** en una etapa más infantil, pero no por ello menos valiente. Él siempre está al pendiente de la princesa **Lana**. En el reciente videojuego, y desde su incursión en **Super Smash Bros. Brawl**, ya lo vemos con aspecto adolescente y haciendo uso de nuevas armas y habilidades.

3.- Otra de las habilidades importantes de **Pit** en **Kid Icarus: Uprising** son los "Milagros"; por supuesto, nuestro héroe podrá hacer uso de ellos en los combates y tendrán diferentes efectos cuando los invoques, ya sea que liberes un ataque de grandes magnitudes o actives una onda para recuperar energía.





Dark Lord Gaol (izquierda) es un nuevo villano. Viste una impresionante armadura que cubre su cuerpo; de hecho, sólo sus ojos están al descubierto. Prepárate porque lo enfrentarás en el capítulo 2.

Efectos visuales que se elevan hasta el cielo

En los primeros videos que vimos de **Kid Icarus: Uprising** muchos llegamos a una misma conclusión... se veía mejor que varios títulos de consola casera, incluso que se trataba de una entrega para Wii por lo bien que lucían los efectos visuales y las texturas; lo cierto es que estábamos viendo una nueva versión para portátiles, sólo que ahora en tercera dimensión. Con el paso del tiempo fueron mejorando los detalles visuales, de tal forma que ahora se ve simplemente espectacular y más en los momentos climáticos, como las batallas en contra de los enormes jefes de escena y, claro, en los duelos multijugador que seguramente se convertirán en uno de los modos más recurrentes para competir en el Nintendo 3DS.

Para incrementar la emotividad de la historia, los personajes fueron dotados con voces reales, con cual los diálogos entre **Pit** y **Dark Pit** resonarán espectacularmente a través de las bocinas de tu Nintendo 3DS.

En cuanto a la cantidad y tipos de armas, hallarás nueve diferentes categorías, como espadas, garras, arco, palma, cañón, mazo, brazo, varas y esferas que circundan al personaje. Te recomendamos que cheques cada pieza de este armamento para que conozcas sus alcances y poder ante los diferentes tipos de enemigos, pues no todos se verán afectados de la misma manera. Otra de las grandes ventajas de **Kid Icarus: Uprising** es la compatibilidad con las tarjetas de Realidad Aumentada, a través de las cuales -y utilizando la cámara de tercera dimensión del Nintendo 3DS- podrás disfrutar de los personajes en diferentes juegos animados que brincarán de la pantalla; incluso, si enfrentas dos tarjetas, se activará la opción de combate para que seas testigo de una feroz batalla. Al utilizar las tarjetas de Realidad Aumentada podrás ver en tercera dimensión a todos los personajes, incluyendo aliados y enemigos, así como también ítems y armas. De esta forma, los combates serán tan completos e intensos como en el juego convencional, incluso tendrán su galería de armas y barras de energía. Así que por acción, no tendrás que preocuparte.

En conclusión

Kid Icarus: Uprising es una digna secuela que tardó más de dos décadas en lograrse, pero la espera ha valido la pena por el magnífico trabajo que tan minuciosamente han invertido en su desarrollo. Ahora bien, debido a que el *Stylus* es un objeto que estarás utilizando recurrentemente durante todo el juego, deberás sostener la consolas únicamente con una mano, para así controlar el *Circle Pad* con el pulgar.

Para muchos podría resultar cansado sostener durante un tiempo prolongado la consola, así que Nintendo tuvo a bien diseñar un accesorio (*dock*) cuya función será permitir el descanso de tus manos. El Nintendo 3DS quedará fijo en una base, y tendrás libertad de acción y movimiento sin resentir el peso. Lo mejor de todo es que esta base será incluida de manera gratuita en todas las copias de **Kid Icarus: Uprising** que se distribuyan en nuestro continente.

Otra modalidad de control será a través del *Circle Pad Pro*, que agrega un segundo *Pad* circular que no sólo hace más cómodo mover el cursor dentro del juego, sino que también se vuelve más amigable para disfrutarse con la mano izquierda. En definitiva, Nintendo, a través de Project Sora, logró enaltecer las cualidades de la franquicia maximizando la calidad en cada aspecto del juego, por lo que no dudamos en recomendártelo ni un segundo. ¡No te lo pierdas!

KID ICARUS: UPRISING



El actor Johnny Yong Bosch fue quien prestó su voz para dar personalidad a **Pit** y a **Dark Pit**. Otros de sus personajes han sido **Vash** (**Trigun**) e **Ichigo Kurosaki** (**Bleach**), por mencionar algunos.

Diversión más allá de los límites

POKÉPARK 2: WONDERS BEYOND

El universo de **Pokémon** no se limita a los combates RPG, ofrece diversión en varios géneros para todos los estilos.

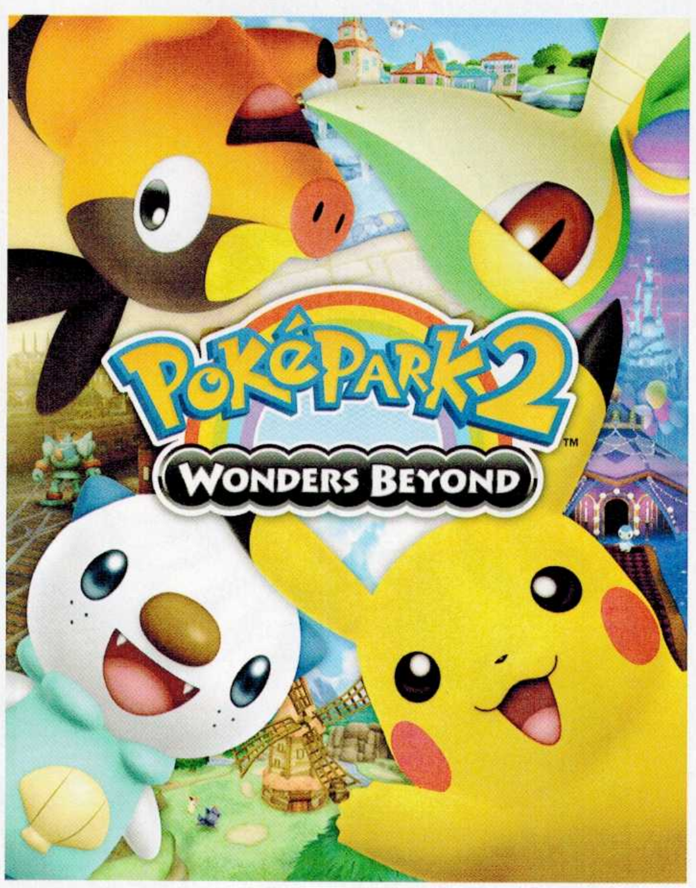
Todos amamos las batallas en **Pokémon**, pero también es bueno tomar un respiro de vez en cuando del concepto original. Esto es posible con la secuela de **Poképark** para Wii, que nos muestra a los **Pokémon** en ambientes y situaciones que jamás nos hubiéramos imaginado, lo que nos permite conocer mejor a estar simpáticas criaturas.



Durante más de una década Pikachu ha sido el Pokémon favorito.



Violencia animada, situaciones cómicas.



Fuera de la Pokéball

Desde la primera entrega de **Pokémon** para Game Boy todos esperamos ansiosos las nuevas versiones con retos y personajes diferentes, aunque también debemos decir que los juegos alternos siempre han manejado un buen nivel de calidad, como es el caso de **PokéPark 2: Wonders Beyond** para Wii. El título nos lleva a un parque de diversiones donde, como suele ocurrir, no todo será color rosa: tienes que vencer varios enemigos para evitar que el caos se apodere del lugar.

En esta aventura podrás jugar como **Pikachu**, por mucho el **Pokémon** más famoso de cualquier generación, además con **Oshawott**, **Tepig** y **Snivy**. Aquí lo interesante es que no se trata de elegir a uno de ellos para recorrer cada escenario, sino de combinarlos dependiendo de la situación y sus habilidades. Por ejemplo, **Tepig** es rápido y fuerte, **Snivy** puede saltar, **Pikachu** usar ataques eléctricos y **Oshawott** se mueve bien en el agua, así que como puedes darte cuenta, todos son útiles.

La primera versión de **PokéPark** apareció en 2010, y tuvo buena crítica. Sin embargo, uno de sus principales problemas era que no tenía opciones multijugador, lo que acortaba considerablemente el *Replay Value*. Por fortuna, en esta secuela dicha cualidad no ha sido olvidada y podrás invitar a tres de tus amigos al nuevo parque.

JUGADORES





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Creatures Inc.** / Categoría: **Aventura**












RANKING




La unión hace la fuerza

Supongamos que te encuentras ante una gran roca que te impide el paso, lo que debes hacer en ese momento es golpearla con **Tepig**. Después tendrás dos opciones que dependerán de tu estilo de juego, continuar por ese camino con el cerdito de fuego, o bien cambiarlo por otro de tus compañeros, justo como en cualquier RPG ocurre. Esto permite demasiadas variantes y rutas a experimentar; todo en escenarios de plataformas en 3D, pero no es el único estilo que veremos.

Además de la aventura principal existen decenas de atracciones en las que puedes participar, pero lo mejor de todo es que puedes hacerlo con tus amigos. Las actividades son realmente variadas, desde recorridos estelares, al más puro estilo de **Mario Galaxy**, hasta juegos de disparos, pasando por simuladores de baile. Este último es bastante divertido y adictivo, ya que los pasos a seguir en pantalla con el control se vuelven más complicados conforme avanzan las fases.

No vas a estar solo nunca

Todo el parque está lleno de **Pokémon**, algunos son amigables y tienes que interactuar con ellos para conseguir ciertos objetivos, por lo que no debes dejar de hablar con ninguno, nunca sabes qué sorpresa te pueden dar. No van a faltar las criaturas que busquen problemas o que debas poner en su lugar para seguir avanzando; esto lo harás en enfrentamientos directos, sin comandos RPG, como en las versiones de portátiles, lo que seguramente agradará a más de uno ya que es como ver un capítulo da la serie de animación.

Si bien no es un juego muy esperado, si resalta dentro de las adaptaciones de **Pokémon** fuera de su género estrella; ofrece un buen reto y diversión extrema, no te arrepentirás nunca de adquirirlo, sobre todo si tienes fiebre amarilla. Nintendo demuestra que busca nuevos horizontes para esta franquicia, sabe bien que toda la industria está cambiando y trata de adaptarse a los nuevos gustos de los jugadores. **PokéPark 2: Wonders Beyond** lleva a estos monstruos de bolsillo a un nivel de creatividad no visto antes en cualquier entrega.

Los controles son fáciles de asimilar, por lo que no requerirás de mucho tiempo para dominar cada uno de los minijuegos. Al contrario, en tu primera oportunidad estarás compitiendo a buen nivel; aunque eso sí, requieres de conocimiento básico sobre los tipos de **Pokémon** para saber qué tipo de ataques o movimientos pueden realizar, tu experiencia te salvará.



Un mismo juego con diferentes actividades para completar y competir con hasta cuatro de nuestros amigos. Simplemente, diversión con el sello Nintendo.

¿Sabías que...?

- **Pokémon** ha logrado consolidarse como una de las franquicias más populares de Nintendo desde su creación. De hecho, gracias a sus títulos Nintendo 64 vendió millones de consolas, todo mundo deseaba tener **Pokémon Stadium**.
- Originalmente, en 1996 aparecieron en Japón tres versiones de **Pokémon**, Azul, **Roja** y **Verde**, siendo esta última la que no vio la luz en América, aunque también tuvimos una tercera, la edición Amarilla, que se puso a la venta meses después.
- **Pokémon Snap** es otro de los juegos que han refrescado el concepto original de la serie. El objetivo en este título de Nintendo 64 era fotografiar a los **Pokémon** en su ambiente natural; si no lo has probado, existe ya en la Consola Virtual para Wii.



Todas las criaturas que aparecen tienen movimientos y técnicas características, así que no dudes en usarlos.



RANKINGS

Master:
La verdad es que la primera parte de este juego no me agradó mucho, por lo que no esperaba buenas cosas de la secuela. Por fortuna, los programadores se dieron cuenta de que no podían seguir arriesgando el nombre de la serie, de modo que hicieron varios cambios en **Wonders Beyond** para ampliar las posibilidades de juego, siendo el más importante el modo multijugador. Cada actividad es muy divertida y está perfectamente diseñada para que las rondas se vuelvan competitivas, justo como Nintendo nos tiene acostumbrados, así que en ese sentido no habrá problemas. Es una obra que nos hará pasar grandes ratos solos o con amigos, así que no lo pienses mucho, disfrútala.

Crow:
Poképark 2: Wonders Beyond es una alternativa para los fans de estas pequeñas criaturas que quieran explorar otros estilos de juego con sus personajes favoritos, pues no se trata de capturar y entrenar, sino de explorar un sinfín de zonas dentro de un parque de entretenimiento. Durante la historia podrás seleccionar de entre cuatro personajes para interactuar con otras criaturas de la región. Durante tu recorrido deberás completar varios retos y actividades, utilizando las cualidades únicas de cada **Pokémon**. A diferencia de la versión anterior, donde se limitaba a dos jugadores, ahora ya puedes participar con hasta tres de tus amigos más, para aumentar la diversión.

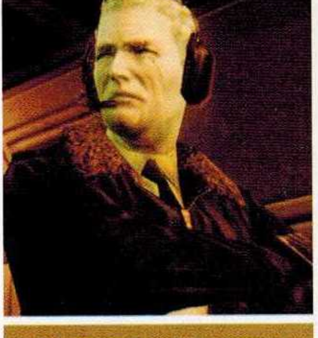
Panteón:
Un juego más se suma a la gran franquicia de los monstruos de bolsillo para regocijo de casi todos los fans de la fiebre amarilla; seguramente te preguntarás a qué me refiero con "casi todos", pues lo que pasa es que a varios entrenadores no les agradan los juegos alternos de la serie y por eso es que no tiene el mismo éxito que las versiones tradicionales. Claro que no debemos pensar que se trata de un juego malo, porque siendo sinceros, es bastante divertido y creo que viéndolo con la mayor objetividad posible, es mejor tener más títulos alternos que las versiones de colores que no están innovando mucho que digamos. Si puedes, conócelo y te convencerás por ti mismo.


Prepárate para enfrentar tu destino y el del mundo
C.C.C.P
DIRECT ACTION SUIT
MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia, sangre, temas sexuales, lenguaje moderado.

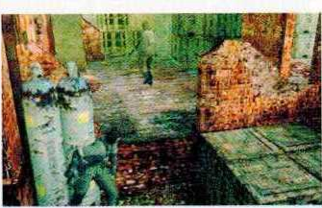
METAL GEAR SOLID 3D SNAKE EATER

El más grande soldado está listo para salvar al mundo y, de paso, cambiar tu vida para siempre.

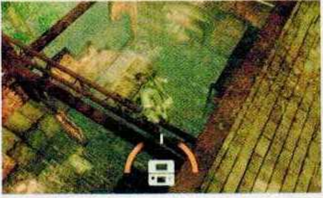
Cuando se mostró el Nintendo 3DS, fueron muchos los juegos que llamaron la atención, pero existió uno que para muchos representaba un sueño hecho realidad. Nos referimos a **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater**, el cual por fin está disponible, y podemos decirte que, en muchos sentidos, es uno de los mejores juegos de la consola; una obra que, sin importar tus preferencias, debes conocer y disfrutar.

Se han mejorado todo los cinemas de esta adaptación.




Todas las funciones del Nintendo 3DS han sido bien aprovechadas y adaptadas a cada parte de la jungla que debemos explorar.






Toda gran leyenda tiene un inicio, éste es el tuyo

Si una franquicia renació en los noventa, fue **Metal Gear**, de la mano de Hideo Kojima y Konami, que realizaron simple y sencillamente uno de los mejores juegos de todos los tiempos: **Metal Gear Solid**, que después apareciera en un fantástico *remake* para Nintendo GameCube, subtitulado **Twin Snakes**, donde muchos de nosotros conocimos la gran historia de **Solid Snake**, **Liquid**, **Ocelot** y compañía. Pero aún quedaban muchas preguntas por resolver, dudas que pensamos que se quedarían en eso, pero por fortuna Kojima decidió regresar esta serie a consolas de Nintendo, y qué mejor manera de hacerlo que en el N3DS. Aunque es la tercera entrega de la serie original, en realidad es la primera cronológicamente hablando; el protagonista no será **Solid Snake**, sino **Big Boss**, el primer supersoldado que en esta ocasión lleva el nombre clave de **Naked Snake.** Su misión no será sencilla, ha sido enviado a una selva en la antigua URSS, donde debe encontrar y rescatar a un científico de nombre **Sokolov** antes de que termine de desarrollar una arma de destrucción nuclear.

Este tanque, que pareciera pequeño, tiene un gran poder nuclear.

¿Sabías que...?

1.- En uno de los primeros tráilers que se mostraron del juego, al final se puede apreciar a **Yoshi** en la jungla. Fue un gran detalle de Konami, pero no es la primera vez que esto ocurre, en **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**, en el cuarto donde enfrentas a Ninja, puedes ver una figura de **Mario** y **Yoshi**.

2.- Las primeras dos versiones de **Metal Gear** salieron originalmente para la computadora MSX, muy popular en los años ochenta, pero también para el NES, aunque les fueron retirados varios elementos en esta adaptación.

3.- Uno de los personajes más emblemáticos de la serie ha sido, sin duda, **Revolver Ocelot**, a quien en este capítulo podremos ver durante su juventud. Situación que nos hará conocer el porqué de su manera tan fría de actuar y pensar.





Compañía: **Konami** / Desarrollador: **Kojima Productions** / Categoría: **Acción**

















La vida plasmada en la guerra

No vamos a contarte detalles relevantes sobre el argumento, ya que resultaría una verdadera crueldad hacerlo, este título debes descubrirlo por ti mismo. No se trata solamente de un soldado disparando hasta cumplir su objetivo, Hideo Kojima, el genio detrás de la obra, no es de ese tipo de creativos, él busca ofrecer algo más, por lo que nos encontraremos decenas de analogías con la vida, la amistad, el odio... siempre intentando dejarnos alguna valiosa lección que nos ayude en nuestro día a día. Por eso **Metal Gear** logra superar a otros juegos del género.

Sabemos que existen cientos de juegos, pero pocos, si no es que ninguno, tienen un argumento y desarrollo que se acerque a lo visto en **Metal Gear**, donde nada es lo que parece, donde juegan con nuestra mente en cada momento para al final sorprendernos. Te aseguramos que lo que vivas aquí, en esta selva, te marcará como videojugador. No te adelantamos detalles, simplemente gózalo como nunca.









Esperamos que no diseñes trajes de este tipo para **Snake**, toma en cuenta que la principal regla en este juego es ocultarte.

Después de los hechos, en este juego se crearon tres clones de **Big Boss**, **Liquid**, **Solidus** y **Solid**. El último era el inferior en todos los aspectos, pero gracias a su determinación logró superar a sus dos “hermanos” y volverse toda una leyenda en los campos de batalla.

No es la primera vez que la serie **Metal Gear** llega a una portátil de Nintendo, en el 2000 lo hizo para el Game Boy Color, en una excelente obra que a pesar de las limitantes del sistema sabía capturar la esencia de la serie. En Japón llevó el subtítulo **Ghost Babel**, mientras que aquí en América fue simplemente **Metal Gear Solid**.

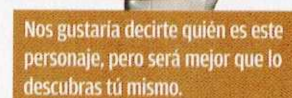
Escóndete del peligro

Como es toda una tradición, en este juego resulta esencial ocultarte de los enemigos; si te descubren, es muy probable que terminen con tu vida, por lo que es muy importante mantenerte en silencio cuando veas enemigos cerca. Puedes utilizar troncos, rocas, barrancos; lo que sea que esté a tu alcance para mantenerte invisible. Debes esperar el momento propicio para aparecer y dejar fuera de combate a tus adversarios, para luego esconderlos en el pasto cuidando de que sus compañeros no los encuentren.

En la versión original era muy importante adecuar nuestro atuendo de acuerdo con las circunstancias para no ser vistos fácilmente. Pues bien, esta opción se mantiene presente en esta nueva entrega pero sacando provecho de las ventajas del Nintendo 3DS. En este caso, de la cámara, ya que cuando deseemos cambiar el color del traje de **Snake** sólo debemos tomar una foto a cualquier objeto que nos encontremos en el mundo real y el sistema adaptará dicha tonalidad a nuestro equipo... Así que no vayas a usar colores muy llamativos, o será el equivalente a traer puesto un letrero con la frase “pégame”.

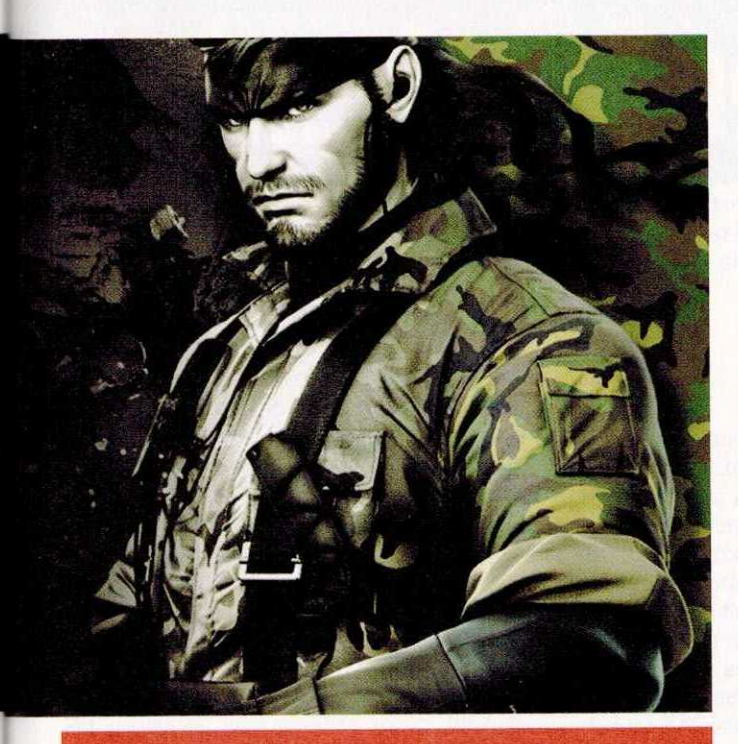


Lo anterior no es el único cambio donde se hacen presentes las cualidades de N3DS, en ciertos momentos, como al cruzar puentes de madera, con ayuda del giroscopio de la consola, parecido a lo que hacíamos con el Wiimote en **TLOZ: Zelda Skyward Sword**. Esto sin duda ayuda a que te metas más en la aventura, pues da la sensación de que estamos ahí, con los peligros que la selva implica. Si algo resultaba tedioso en este juego, era tener que pausar en todo momento para cambiar de arma o los accesorios de **Snake**, pero ahora lo podremos realizar sin interrumpir la partida gracias a la pantalla táctil. En ella encontraremos los *ítems* indispensables para el progreso de la misión, y bastará un toque para que **Snake** obtenga estos artículos, lo cual es muy útil en momentos en que se terminan las municiones y quieres cambiar de arma rápidamente.



Nos gustaría decirte quién es este personaje, pero será mejor que lo descubras tú mismo.





"Gracias, **Snake**, por fin comprendí el verdadero significado de la vida."
Meryl Silverburgh

La frase anterior describe muy bien el concepto de **Metal Gear**. Como ya comentamos, no es un juego de guerra, sino una historia que pretende ser algo más que algunas horas de diversión. Kojima quiere quedarse en nuestras mentes toda la vida, situación que logra a la perfección cuando terminas el juego. No exageramos al decir que en cuanto a argumento y la manera en que éste se desarrolla, es el mejor título para Nintendo 3DS. Se trata de una obra de arte, no existe otra manera de definirlo.

No puedes perderte **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater**, esta obra es tan grande que no nos extrañaría que se vendan miles de consolas sólo por este título. Ahora lo único que esperamos es que Konami y Kojima sigan produciendo esta saga para consolas de Nintendo, estamos seguros de que no somos los únicos a quienes nos agradaría ver **Metal Gear Solid 4** en Wii U, pero esto sólo lo decidirán los responsables de la serie. A nosotros como videojugadores nos queda sólo responder comprando esta sensacional obra maestra.

Los peligros cobran vida

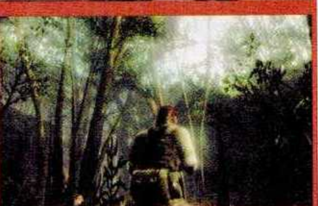
Pasando a los gráficos, debemos aplaudir al equipo de Kojima, no sólo han superado los de la versión original que apareció hace siete años para una consola de 128 bits, sino que además han logrado uno de los mejores efectos en 3D de todo el catálogo de Nintendo 3DS, tanto los enemigos como elementos como árboles, cajas o construcciones se ven de maravilla, con una profundidad que en ningún momento genera cansancio; al contrario, después de unos minutos de juego no recordarás que el 3D está activado, gracias a su suavidad.

En cuanto a los cinemas, son espectaculares, dan una dosis de drama y suspenso que vuelve a este juego un clásico. En ellos no sólo se nos explica mejor la historia, sino que también se acentúan sentimientos en el jugador dependiendo de los personajes con los que nos enfrentemos. Es toda una experiencia que todo videojugador debe conocer.









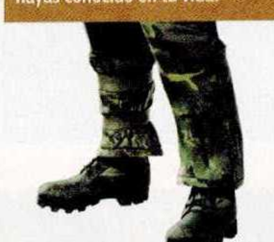




Al terminar la aventura, el reto y la emoción no concluyen. Te aseguramos que volverás a jugarlo; es una gran obra de la que no te cansarás jamás.



Las aventuras que viviremos junto a Snake serán de lo mejor que hayas conocido en tu vida.



RANKINGS

Master:
Si un juego ha logrado que vea la vida de manera distinta, ése es **Metal Gear Solid**, su mensaje de vida es algo que no se puede olvidar. Pero lo mejor es que en esta tercera parte Kojima confirma sus ideales con un guión que cualquier película envidiaría; simplemente, es el trabajo de un genio, de un artista. Si nunca has disfrutado de esta serie, no lo pienses, éste es el momento perfecto: la vivirás de una manera increíble gracias al efecto 3D de la consola, que en lo personal, junto con el de **TLOZ: Ocarina of Time**, es el mejor que se ha logrado. Al terminarlo lo jugarás de nuevo, ya sea para revivir la emoción, o bien para tomar valor y comprender mejor la vida misma.

Crow:
Se nota que verdaderamente están sacando provecho al Nintendo 3DS, quizá no con tantos juegos como quisiéramos, pero sí con varios cuya calidad supera incluso a sus versiones originales. Tal es el caso de **Metal Gear Solid 3D**, pues no sólo se trata de un *port* de PS2, sino que para la adaptación, o mejor dicho recreación en portátil, Konami invirtió tiempo de desarrollo importante que resulta en gráficos impactantes que literalmente saltan a la vista, sonido espectacular y, sobre todo, reconstrucción de escenarios para adaptar a las nuevas cualidades del Nintendo 3DS. Como gran fan de la serie, no puedo hacer otra cosa que no sea recomendarlo; es una joya que vas a amar.

Panteón:
Existen muchas series increíbles como **Resident Evil**, **The Legend of Zelda** o **Final Fantasy**, pero muy sinceramente, yo creo que **Metal Gear Solid** no debió continuar, porque todo quedó dicho en **The Twin Snakes**. Sé que muchos van a golpear la mesa con mi comentario, pero la verdad hubiera preferido que la serie se quedara así y no ver un **Metal Gear** a cada rato; con esto no quiero decir que las entregas sean malas, al contrario, tienen una calidad impecable; simplemente pienso que va a llegar el día en que tenga dos versiones de colores distintos. Si eres un gran fan de la serie y lo vas a comprar sólo por el nombre, no te lo pierdas; pero si no es así, ve por algún otro juego.

¿Qué hay dentro de...?

Por SPOT

Investigar más allá de los videojuegos

Hola, amigos, ¿cómo están? Yo, contento disfrutando de varios títulos que me han entretenido bastante, como **Resident Evil: Revelations** y **Mario Kart 7**, pero en esta ocasión les voy a hablar un poco acerca de otro tópico de interés para todos los lectores, así que espero que les agrade, pues está pensado para aquellos que no se contentan con solamente terminar un juego, sino que dan ese paso crucial para convertirse en mejores jugadores. Ya no le demos más vueltas al asunto, pasemos directamente a lo que nos concierne, ¿qué les parece?

El final es sólo el principio

Muchas veces terminamos un juego y lo disfrutamos al máximo, encontramos todo lo localizable e incluso nos damos el lujo de terminarlo de nuevo sólo por el simple gusto de volver a jugar. No obstante, no siempre nos damos tiempo para revisar con lupa cada detalle, lo cual muchas veces nos hace sorprendernos de que se hayan tomado la molestia de cuidar los detalles de hasta el más pequeño rincón del escenario. En este artículo les voy a platicar un par de detalles para que vean hasta dónde puede uno investigar cuando se quiere ir más allá de sólo ver el letrero de *Congratulations* al final de un videojuego.

El caso de la canción de osos misteriosa

Una tonada familiar...

Todo comenzó hace varios años, cuando comencé a jugar el excelente **Banjo-Kazooie**, de Nintendo 64. Sucede que en algunas partes se escucha un fondo musical muy especial que se guardó en mi memoria durante un largo tiempo. Creí durante años que era parte del *soundtrack* del juego hasta que después de un tiempo atiné a ver una película de nombre **Open Season**, la cual fue llamada en nuestro país "Amigos salvajes", en donde un par de animales viven peripecias sin mucho sentido (a decir verdad, sigo pensando que son copias de **Shrek** y **Burro**, y que la trama está muy obvia), y hasta ese entonces algo sucedió.





Banjo-Kazooie fue el inicio de esta investigación que me llevó a conocer más sobre los ositos de felpa y su enigmático origen.

¡Pachoncito es la clave!

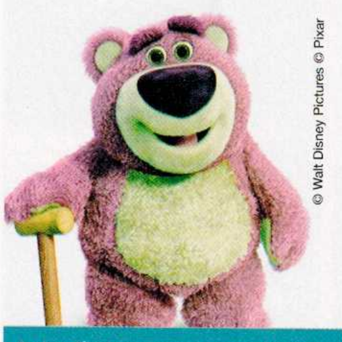
Resulta que dentro de la trama aparece un osito de peluche (o felpa) llamado **Pachoncito**, el cual al jalarle el cordón que trae comienza a tocar una melodía muy familiar que de momento no pude identificar, ni siquiera cuando **Beth** se la canta a **Boog** para arrullarlo. El misterio se tornó más atrayente y me puse a investigar bastante sobre la dichosa melodía, que no podía ubicar en donde más la había escuchado.

El misterio casi resuelto

Después de una intensa investigación pude enterarme de que se trata de una canción popular infantil denominada "**Teddy Bear´s Picnic**" (El picnic de los ositos Teddy), la cual ha sido muy famosa en el país vecino del Norte desde principios del siglo pasado y ha aparecido en muchísimas películas y caricaturas; además, cuenta con adaptaciones para libros, especiales infantiles y mucho más. Quise saber un poco más acerca de esta canción y averigüé que fue escrita en 1907 por John Walter Bratton, cuya letra fue añadida hasta 1932 por Jimmy Kennedy, y ha sido cantada en innumerables ocasiones por varios artistas y ha acompañado a todo tipo de medio de entretenimiento.



Pooky es uno de los ositos de felpa más famosos de la TV.



Lotso tiene un oscuro pasado que oculta bajo su bondad.

¡Por fin!

Las pistas comenzaban a dar forma al rompecabezas para llegar a la resolución del misterio. Comencé a atar cabos, comenzando porque había vuelto a escuchar la melodía incluida en **Pachoncito**, que era un oso de peluche; al que se la cantó **Beth** era un oso también: **Boog**, y trata sobre ositos **Teddy** que tenían su picnic... Toda esta conjunción de plantígrados me llevó a recordar un detalle que entonces me pareció más que obvio, ¡pues en ese momento descubrí que era la misma tonada que escuché hace años en **Banjo-Kazooie**. Por fin pude comprender que **Banjo**, siendo él también un oso, era perfecto para adaptar la canción en un fondo musical que le quedó de maravilla al juego.

Los ositos Teddy

Como suele pasar, tanto estar hablando de osos -especialmente de peluche- me hizo investigar un poco más acerca del impacto cultural que han tenido, por qué se llaman así y otras cosas, por lo cual reanudé la investigación y me propuse a averiguar más sobre el tema. Los resultados están aquí para que todos conozcan un poco más acerca de este tópico que seguramente los invitará a también convertirse en todos unos investigadores.

El origen

Como les comenté en un principio, los ositos **Teddy** son un juguete muy popular en todo el mundo, pero en especial son icónicos de Estados Unidos, pues de ahí surgieron. Allá por 1902 se llevó a cabo una cacería de osos en la que participó el presidente Theodore Roosevelt. Resulta que algunos miembros de la cacería lograron acorralar y atar a un oso negro para que el mandatario lo eliminara; para sorpresa de todos, Roosevelt (a quien apodaban Teddy) decidió no hacerlo por considerarlo poco deportivo, pero mandó ejecutar al animal para terminar con su sufrimiento. Este incidente hizo que un caricaturista realizara un dibujo cómico que mostraba el "lado tierno" del presidente; poco después, Morris Mitchom tuvo la idea de crear un nuevo juguete basado en esta satírica situación, y creó un oso que simbolizaba el gesto de humanidad de Roosevelt.



La música de **Banjo-Kazooie** es genial, y la disfruto más después de esta investigación.

La comercialización

Una vez que tuvo autorización del propio presidente para usar su nombre (más bien, su apodo), los ositos **Teddy** se volvieron sumamente populares y comenzó un fenómeno de mercadotecnia sin precedentes que aún hoy está vigente y ha traspasado fronteras. Hoy día es común que los niños de muchos países tengan un osito (aunque no siempre recibe el nombre de **Teddy**) como compañero de juegos, así como para dormir con él por el sentimiento de seguridad que provee (hasta **Mr. Bean** tiene uno). Es tanto el éxito de los **Teddys**, que se han creado innumerables personajes basados en ellos y, como siempre, han llegado al mundo del entretenimiento electrónico. Veamos algunos casos de ositos famosos y algunos juegos en donde aparecen.



El filme **Open Season** me puso en el camino correcto para resolver el misterio, pero realmente todo se lo debo a **Pachoncito**.

Lots-O´Huggin´ Bear

También conocido como **Lotso**, es un juguete que aparece en la tercera película de **Toy Story** y en los juegos basados en ella.

Pooky

El inseparable amigo de **Garfield** es un osito de peluche muy chistoso, que es el único que recibe afecto de parte del gato glotón.

Tediz

Estos personajes son osos de peluche cuyo objetivo es el dominio del mundo en **Conker´s Bad Fur Day**; su nombre alude a los nazis.

Juegos con Teddys

Finalmente, tenemos algunos ejemplos de juegos en donde los tiernos ositos son parte esencial, como **Build-A-Bear Workshop**, para Nintendo DS y Wii; y **Hubert the Teddy Bear: Winter Games**, disponible para WiiWare, entre otros. ¿Conocen otros juegos en donde hayan visto que aparecen ositos de peluche?

Conker´s Bad Fur Day



No te dejes llevar por su ternura, ¡los **Tediz** son letales!

Hubert the Teddy Bear



Este juego de deportes tiene como protagonista a un **Teddy**.

El final de la investigación

Como verán, todo esto salió de un simple detalle que pudo pasar inadvertido, pero no quise quedarme con la duda e investigué más sobre el tema hasta encontrarme con toda una gama de cosas interesantes que no dudé en compartir con ustedes. Ya saben, si desean que hablemos de algún tema en particular, no lo piensen más: escríbannos, haremos todo lo posible por indagar más y publicarlo aquí. ¿Tienen alguna anécdota similar? ¡Pues no titubeen, compártanla con los demás colegas!





Las leyendas nunca terminan, siempre hay algún secreto por descubrir, una nueva parte que contar. Por eso en esta sección hablaremos de las dudas y curiosidades más frecuentes en los dos juegos más recientes de **The Legend of Zelda**, nos referimos a **Ocarina of Time** y **Skyward Sword**, así que si te falta un ítem especial o una mejora de armamento, seguramente vendrá en estas páginas. La leyenda está por comenzar una vez más.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Muy bien, antes que nada vamos a definir cuál de los dos juegos es el mejor... ja, ja, ja, es broma, no te vamos a poner a sufrir con semejante pregunta, cada título ofrece un reto diferente. Pero, bueno, comencemos a descubrir los secretos de esta gran obra de Nintendo que vio la luz por primera vez en 1998 para Nintendo 64, y en noviembre del año pasado para N3DS en un espectacular *remake*.





Antes de regresar a buscar pistas para resolver un acertijo, toma muy en cuenta lo que está cerca de ti; notrás que todo lo que buscas está al alcance de tu mano.

Mientras más preparado, mejor

En este juego puedes reunir hasta cuatro botellas para cargar pociones, insectos, almas o hadas; todos estos elementos son muy útiles para completar la aventura por completo, por lo que tener las cuatro es indispensable. Si te falta alguna, no te preocupes, te vamos a decir cómo obtenerlos todos.

La primera botella es realmente fácil de conseguir, sólo debes ir a Lon Lon Ranch y entrar a la casa del lado izquierdo; ahí verás a Talon, habla con él y te propondrá un entretenido juego donde debes encontrar tres cucos especiales en el cuarto en que te encuentras; como es muy pequeño, no tendrás problemas. La recompensa al superar la prueba será una botella con leche, claro está que al terminar la bebida podrás seguir usando el recipiente para lo que desees.





En cada uno de los minijuegos en los que participas puedes obtener valiosos premios, desde una centena de rupias hasta un cuarto de corazón.





Para la segunda botella debes haber pasado los primeros dos templos y haber obtenido la Silver Scale de los Zoras en el minujuego de las Rupias en la cascada. Ya con estos requisitos ve al lago Hylia, casi a la mitad verás una estructura, un par de pilares; sumérgete en ellos y encontrarás una botella con una carta de la **Princesa Ruto** dentro, llévala con su padre y la botella será toda tuya.

En Kakariko las personas tienen varios problemas, como la chica que está casi por subir a Death Mountain; está angustiada porque perdió a sus cucos, así que te pedirá ayuda para recuperarlos todos. Se encuentran dentro de la villa, seguramente has pasado junto a ellos decenas de veces, pero ahora debes llevarlos a su hogar. Al completar la tarea, una nueva botella adornará tu inventario.

La última botella es la más difícil de conseguir, necesitas ser adulto y hablar con la persona dentro de la pequeña habitación del lado derecho al cruzar el puente del castillo de Hyrule; te pedirá que lleves ante él 10 Poes Reales, éstos se encuentran en la llanura y aparecen cuando vas montando a **Epona**. Puedes cazar con las flechas y después meterlos en alguna botella; cuando lleves la decena, te dará el premio anhelado, la cuarta botella.

El juego original marcó una etapa muy especial en el Nintendo 64 al ser el primer título con 256 megas de memoria; todo un récord para su tiempo.









Una de las características principales de este juego fueron sus cinemas mostrados en tiempo real, los cuales lucen mejor que nunca en el Nintendo 3DS.

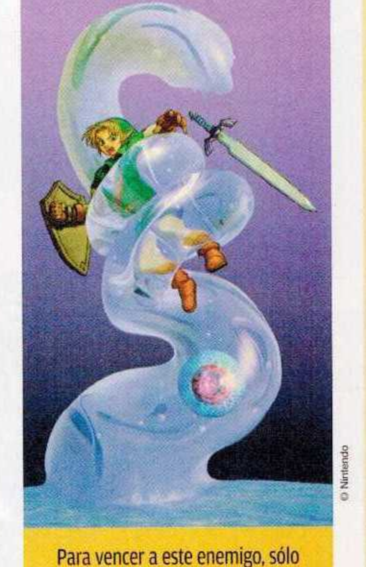


Nunca salgas sin las flechas

El arco y las flechas son indispensables para superar ciertos retos, algunos de ellos requieren de flechas especiales; el juego ofrece tres tipos: hielo, fuego y luz. Por sus comentarios nos hemos dado cuenta de que al menos un par de ellas te han dado varios dolores de cabeza, y para resolverlo nada mejor que una aspirina... está bien, te vamos a decir cómo obtenerlas.

Las flechas de hielo se pueden conseguir justo después de haber escapado de las guerreras de Gerudo, ya que podrás caminar libremente por sus territorios. Busca su fortaleza, está custodiada por una chica, habla con ella y te dejará pasar para completar un minijuego en el que debes encontrar llaves hasta llegar al cuarto final, donde te espera un cofre con las flechas de hielo en su interior.

Si tuviéramos que mencionar uno de los momentos más estresantes del juego, tal vez por arriba del templo del agua, es la búsqueda de las flechas de fuego, muchos de nosotros recorrimos cada rincón antes de descubrir cómo ganarlas. Tienes que ir al lago de Hylia, en el centro verás una isla con una lápida, debes pararte ahí y lanzar una flecha hacia el sol... No, no es broma, eso debes hacer; esto tiene que ocurrir justo al amanecer, cuando veas que el astro rey comienza a salir. Dispara la flecha, el clásico sonido de que has hecho algo bien se escuchará y ya sólo tendrás que nadar un poco para tomar la flecha de fuego.



Para vencer a este enemigo, sólo debes usar el *hookshot* para tomar la molécula y golpearla con la espada.

Las últimas flechas, las de luz, son las más fáciles de ganar, te las dará **Zelda** dentro del templo del tiempo después de revelarte un gran secreto. Estas flechas, además de poderosas, son las únicas que pueden dañar a **Ganon**, por lo que su uso en la batalla final que te espera es esencial. No las desperdicies, lleva al menos una botella con una poción mágica.

Los poderes de las diosas

Puedes terminar la aventura con tres cristales mágicos, **Din Fire**, **Nayru´s Love** y **Farore Wind**; cada uno te lo otorga una hada cuando encuentras su escondite, el cual te vamos a revelar para que llegues con todo el arsenal listo a la batalla final por el destino de Hyrule.

Como **Link** niño, ve al castillo de **Hyrule**, justo donde está el camino custodiado por guardias, pasa la reja (sobornando, o bien por la enredadera). No subas por el camino al patio trasero, desvíate hacia el letrero de madera y verás una roca gigante; usa una bomba para quitarla del paso, dentro estará la hada que te da Din Fire, poder que te permite cubrirte con fuego para dañar a los enemigos. Para **Nayru´s Love** debes ir al desierto, pero no avances mucho, del lado derecho verás un par de palmeras, en el centro muestran la grieta de una estructura; coloca una bomba y dentro podrás entrar para conocer una hada más, ella te dará el poder que buscas, una protección divina que tiene como duración tu medidor de magia. Sólo nos falta una más, **Farore Wind**, es fácil de conseguir: debes ir con los **Zora** y salir como si fueras con **Jabu-Jabu**. Cruza hasta llegar adonde se ven dos rocas juntas, al llegar ya sabes el procedimiento, usa una bomba, entra y después de hablar con la hada recibirás Farore Wind, que te da el poder de regresar al punto inicial de cualquier calabozo.



Para recorrer las praderas de Hyrule, nada mejor que hacerlo con **Epona**, que te ayudará a conocer cada rincón del poblado. Es una verdadera amiga en todo momento.

En el cielo se encuentran muchos secretos, no dejes de volar nunca. En cada pequeña isla puedes encontrar una mejora para tu equipo, además de otros utensilios.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Es momento de regresar a Neburia, ese mágico y maravilloso lugar, para revelar los secretos que nos guarda. Así que si estás por terminar el juego o deseas conocer más de su desarrollo, las siguientes líneas son muy importantes para ti.

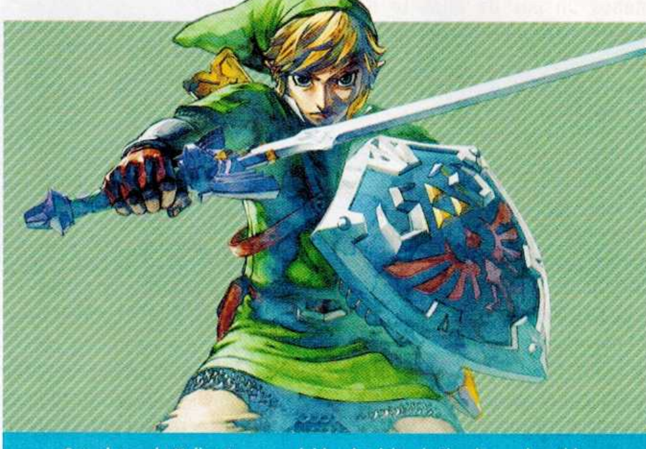




Escucha bien a cada persona en Neburia, te darán buenos consejos.

La protección es lo principal

En pocos minutos de juego recibes una espada para defenderte, que jamás se va a romper; en cambio, los escudos, todos se van a romper, por eso es importante que los lleves a reparar constantemente, o bien que compres varios para estar preparado en los calabozos. Ahora bien, para la pelea final contra El Heraldo es muy importante que lleves el escudo Hylian, el que se volviera legendario desde **Ocarina of Time**. En el número anterior te comentamos cómo obtenerlo, pero si no conseguiste el ejemplar a tiempo, te lo repetimos. Como requisito necesitas haber completado el reto del dragón eléctrico, ve a buscar alguna otra melodía que te falte o regresa a Neburia; después, regresa a hablar con él y te propondrá un divertido juego en el que debes vencer a los enemigos que ya conoces, **Grahim** y compañía, lo interesante es que será con una sola barra de energía. Al superar cada fase ganarás rupias e incluso un cuarto de corazón, pero al pasar el octavo combate el premio es el escudo Hylian. Con él ya no tienes que preocuparte por que se rompa o los ataques eléctricos, todo lo contiene y jamás se rompe, por lo que **El Heraldo** se vuelve más fácil de enfrentar. El orden de los enemigos que enfrentas es al azar, así que la mejor estrategia es apegarte al estilo que tomaste con cada uno.



Con el escudo Hylian te vas a olvidar de visitar la tienda en el pueblo, por lo menos para el duelo final contra **El Heraldo** y **Grahim**.

No detengas tu vuelo

¿Recuerdas el *bug* de **Metroid Other M**? Pues bien, por desgracia en **Skyward Sword** existe algo parecido; si realizas una serie de acciones, tu juego puede bloquearse para siempre impidiendo que termines la aventura, por lo menos en ese archivo. Este error se da cuando estás en búsqueda de la canción del héroe; las tres estrofas están ubicadas en el desierto, el bosque y el volcán.

El orden en que debemos buscar las estrofas es libre, podemos comenzar en el territorio que queramos, pero es justo ahí donde puede comenzar el martirio. El error se da si fijamos nuestro primer objetivo en el desierto, completamos la misión y al regreso hablamos con el **Goron** que está al inicio; no importa qué hagamos, ya no podremos buscar las estrofas restantes, así que si ya estás por llegar a esta parte, recuerda comenzar en el bosque o en el volcán. Deja el desierto al final, y no tendrás problemas.













La leyenda de la Master Sword es una de las más emotivas que hemos visto en cualquier otro título de la serie de **Zelda**.



En la academia de vuelo encontrarás pistas respecto del paradero de **Zelda** y **Narisha**, dos personajes clave en el desarrollo de la trama.



La historia de **Vilan** nos deja claro que no se necesita ser el protagonista de la aventura para ayudar y cambiar el destino del mundo.

La gratitud tiene recompensas

En Neburia puedes obtener las famosas lágrimas de gratitud, éstas te dan acceso a varios premios, pero conseguirlas no es algo fácil. Primero tienes que activarlas, y para eso debes hacer lo siguiente. Dirígete a la estatua de la diosa, verás a una mujer que busca a su hija, acepta el reto de ayudar a buscarla; espera a que llegue la noche y ve al panteón de Neburia, mueve la tumba que está próxima al árbol y pasa por ahí.

Sigue el corto camino que has descubierto y encontrarás a la niña perdida, junto a un terrible monstruo... pero no te preocupes, es amistoso a pesar de su aspecto. Habla con él y te comentará de las lágrimas de gratitud; si se las llevas todas, podrá volver a su forma normal, dejando atrás su físico de monstruo. Ahora bien, las lágrimas de gratitud las encuentras en Neburia; habla con la gente, todos te pedirán favores, que de realizarlos te serán bien pagados.

Por este mes ha sido todo en esta sección que esperemos haya sido de tu agrado, en próximos números te daremos la ubicación exacta de cada lágrima de gratitud. Por lo pronto, es tu deber buscarlas por ti mismo; es un divertido reto que te dejará muchas satisfacciones cuando logres completarlo.



¿Ya encontraste el diario de **Zelda** en Neburia? ¿No?, bueno, pues no te preocupes, pronto te diremos cómo puedes leerlo.

A FAVOR Y EN CONTRA

Resident Evil es una de las franquicias más populares que hay en la industria de los videojuegos, y aunque tiene algunas entregas que la verdad no han obtenido mucha aceptación, como la de Game Boy Color o la serie alterna **Outbreak**, por ejemplo, sigue gozando de preferencia por la calidad de sus títulos. En este caso vamos a ver los puntos que tiene a favor y en contra el reciente juego para Nintendo 3DS, **Resident Evil: The Mercenaries 3D**, pues ha creado un par de polémicas que bien valen la pena mencionar en estas páginas. Así que si te interesa conocer más sobre él, no dejes de leer, y ten cuidado con ese zombi que viene caminando detrás de ti.

A favor:

Enfoque correcto

Si algo hay que aplaudir a la serie es, sin duda, que no ha lanzado tantas entregas al vapor como otras franquicias, lo cual ha posibilitado que cada una de ellas tenga una calidad superior a muchos juegos y que la historia no haya sufrido cambios que puedan considerarse como "fatales", como pasó con **Mega Man**, por ejemplo. En este caso, Capcom trató de ofrecernos un "tentempié" mientras soportamos la espera de las nuevas partes de la serie, el cual para evitarse líos y complicaciones está enfocado en *gameplay* y no en una historia definida, lo que consideramos una buena decisión, pues lo podemos jugar sin presiones y sigue (y seguirá) siendo divertido aun cuando las nuevas entregas aparezcan.

Wi-Fi cooperativo

Una de las cosas que este juego ofrece y que definitivamente es lo que lo hace brillar es el modo cooperativo *online*, pues permite que participes junto con un familiar, amigo o perfecto desconocido vía Wi-Fi en la cruzada antizombis de **The Mercenaries 3D**, lo cual le da un significativo valor agregado que no podemos dejar de mencionar. Cierto es que desde el **Deadly Silence** se pudo jugar un modo cooperativo (aunque no en línea), pero no es lo mismo ver una estrellita moverse (tu compañero o rival) ¡que a un verdadero personaje peleando hombro con hombro en el apocalipsis zombi!

Un juego para siempre

Sabemos de antemano que una de las principales controversias se debe a la ausencia de cierto personaje carismático de la serie, pero eso lo veremos en los contras; por el momento, pasaremos a ver qué nos pareció excelente del juego. Al ser una versión adicional a la serie que se enfoca en la competitividad, contiene una buena cantidad de elementos desbloqueables que puedes obtener dependiendo de tus habilidades y progreso en el juego. Hay desde medallas hasta trajes alternos para los personajes, con armas especiales y mucho más, listo para ser habilitado. Seguimos viendo que la idea de ofrecer no un número más de la saga, sino una "edición especial", fue acertada y más con este tipo de desafíos que aumentan su *Replay Value* al máximo. Aun si te cansa volver a empezar un **Resident Evil** o **Resident Evil 3**, nunca será tedioso superar tus propias marcas en **The Mercenaries 3D**, pues de eso se trata este grandioso juego.

Genial y punto

Pasando a otras cuestiones, estamos contentos y satisfechos de notar que no ofrecieron un producto inferior a los demás sólo por tratarse de una versión que no tiene continuidad en la serie. La calidad de este juego es notable, pues no sólo aprovecha las capacidades en 3D del sistema, sino que también ofrece una experiencia notable a la altura de otros juegos de consolas caseras, con una gran calidad en gráficos, música y *gameplay*, que hará que valga cada peso que inviertas en su compra.

Los lectores opinan:

El demo, valor extra

A mí sí me gustó muchísimo **Resident Evil: The Mercenaries 3D**, pues como soy un gran fan de la serie no pude dejar de conocerlo y probarlo, de lo cual no me arrepiento porque es una verdadera experiencia que no deben perderse. Otra cosa que me agradó sobremanera es que incluyeran el demo **Revelations**, que aunque nos deja con más ganas de jugarlo, es un pequeño extra que considero tanto una buena idea de mercadotecnia como ese "algo" que hace que valga más el juego.

Javier Ugalde

Una razón concreta

No sé por qué hay gente a quien no le agradó este juego, pues es verdaderamente excelente. Sus gráficos, música, *gameplay* y personajes son de lo mejor; espero que haya alguna actualización o nueva entrega en donde haya más héroes y villanos de la saga a elegir, así tendremos más de lo que todos queremos. Mientras tanto, yo creo que es un excelente juego, del que estoy seguro que nunca me cansaré, ¡y menos con tantas cosas para desbloquear y conseguir!

José Antonio Vásquez

Resident Evil: The Mercenaries 3D

La serie original comprende los títulos numerados y sus versiones especiales, pero los juegos alternos no dejan de ser buenos, sin lugar a dudas. En este caso, **The Mercenaries 3D** nos presenta una propuesta diferente pues está basado directamente en el minijuego del mismo nombre que disfrutamos originalmente en **Resident Evil 4**. La idea es eliminar a cuanto zombi encuentres en los distintos escenarios, sobreviviendo a la pesadilla de ser atacado por ellos. Al mismo tiempo tendrás que demostrar que eres el más eficaz elimina-muertos vivientes al tener la presión de reloj y tratar de hacerlo de una manera digna de reconocimiento. Después de la primicia pasaremos directamente a las opiniones sobre sus elementos más destacados. ¿Estás listo para el reto?



En contra:



Los personajes

Otro factor que causó polémica fue la ausencia de uno de los héroes favoritos de la serie: **Leon S. Kennedy**, pues al ser un juego basado en el modo *Mercenaries* de **Resident Evil 4**, lo primero que nos imaginamos fue controlar al carismático **Leon** en **The Mercenaries 3D**. La gente de Capcom no dio una razón concreta de por qué faltó en el desarrollo de este título, y como ha pasado mucho tiempo desde que el juego salió a la venta, las esperanzas de que sea contenido descargable extra ya están casi extintas en los corazones de los fans de **Leon** y de la serie en general.

Descontentos por su salida

Algunos de nuestros lectores y amigos han opinado en contra de este juego describiéndolo como un "minijuegote" que no incluye modo *versus* y que nada más fue lanzado para llenar el hueco entre entregas y sacar más dinero. Nosotros no pensamos así realmente, pues hay otras franquicias que sí lo hacen descaradamente y nadie se queja, pero respetamos la opinión de cada quien y creemos que todos los puntos de vista valen. De cualquier modo, no está por demás mencionar que ésta es una idea relativamente común y, por ende, no pudimos dejar de publicarla para conservar la objetividad.

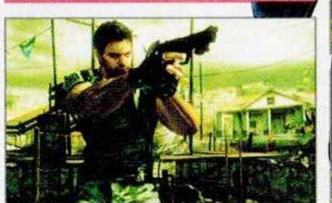




¡Ni con goma!

Uno de los detalles que más conmocionó a los jugadores fue la noticia de que el archivo original no puede ser borrado de ninguna manera, lo cual fue una estrategia de Capcom para atacar al mercado informal y evitar que la gente se deshiciera de sus juegos. Por un lado, si el juego te gustó y nunca vas a quererlo ir a cambiar al tianguis, puede que no te moleste en absoluto. Pero si lo jugaste y decidiste no conservarlo, quieres heredárselo a tu hermanito, o simplemente deseas por algún motivo borrar tu archivo y volver a conseguirlo todo de nuevo (lo que es improbable, pero tal vez pueda llegar a pasar), entonces sí tendrás un problema. El lado bueno es que Capcom ya entendió que fue una mala decisión y no volverá a hacerlo; el malo, que de cualquier modo **The Mercenaries 3D** no puede ser borrado y no creemos que se tomen la molestia de corregir eso en una actualización, aunque sería lo más correcto, ¿no lo crees?

Este juego es muy intenso y desafiante. ¿Podrás sobrevivirlo o perecerás?





Los lectores opinan:

¿Y... dónde está **Leon**?

A pesar de que es un buen juego, creo que hizo muchísima falta que apareciera **Leon S. Kennedy**, porque es uno de mis personajes favoritos y muchos comparten mi opinión. Por otra parte, no ha habido actualizaciones del juego, ni para tener algo extra ni para jugar con **Leon**. Digo, ¿cómo se les ocurrió incluir a **Barry Burton** en lugar de él o de algún otro personaje? ¿Para volver a decir su frase del "Sándwich de **Jill**"? Espero que tomen eso en cuenta los desarrolladores, especialmente si hay una segunda parte, porque si los personajes elegibles son los mismos, ahora sí no lo compro por muy fan que sea de la serie.

Javier Ugalde

Sin historia ni motivación

Yo sólo quiero decir que **Resident Evil: The Mercenaries 3D** estuvo bueno, pero no me gustó para nada que no tuviera una historia realmente, pues he seguido la serie desde siempre y lo que más me ha gustado (además de eliminar zombis a diestra y siniestra como si no hubiera un mañana) es la intrigante historia y cómo la vas conociendo por medio de los cinemas, archivos, documentos y papeles variados dentro de los juegos. Pienso que este fue un pretexto para sacar más dinero a los seguidores de **Resident Evil**, pues dicho modo debe ser ya un extra obligatorio en cada juego, no un juego dedicado solamente al modo de ganar puntos.

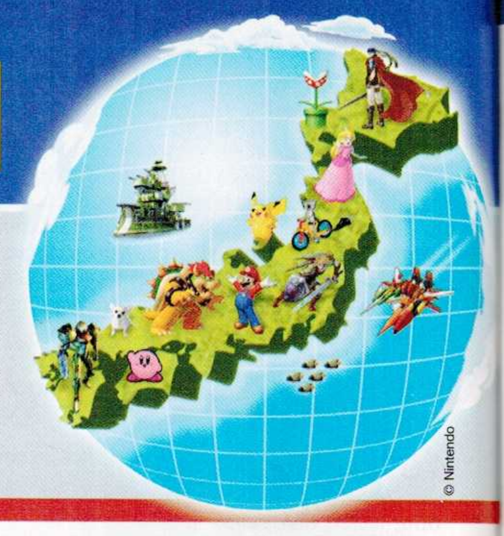
Bernardo Hernández

Conclusión

Sabemos que hay muchas opiniones a favor, pero las que están en contra también valen, así que te recomendamos que las tomes en cuenta antes de decidir si vas a adquirir este juego o no, si es que tenías dudas. Por otro lado, al conocer un punto de vista diferente, en ocasiones podemos ver las cosas con otra perspectiva. Ahora que si ya lo tienes y no estabas tan contento con tu compra, tal vez lo mires nuevamente con otros ojos. Recuerda que si quieres hacer valer tu opinión, nos puedes escribirnos a: afavoryencontra@revistaclubnintendo.com, para comentarnos lo que gustes de tus videojuegos favoritos. ¡Que no te dé pena, escríbenos de una vez!

UN VISTAZO A JAPÓN

Bienvenido un mes más a Un Vistazo a Japón, esperamos que el mes pasado te hayamos recordado una buena etapa de tu vida con **Sailor Moon**, un anime clásico que marcó a toda una generación. Para esta ocasión tenemos más sorpresas, una serie que pocos conocen y el renacimiento de una leyenda. Así que sin más, disfruta de estas páginas que hemos preparado con mucha pasión para ti. Recuerda que todas tus dudas, comentarios o sugerencias son muy valiosos para nosotros, así que no dudes en escribirnos a nuestro correo electrónico o por Twitter. Te estaremos esperando.



Ef a Tale of Memories



Los recuerdos nos mantienen vivos, son el camino a la felicidad

Existen momentos en la vida que, por su intensidad, jamás los olvidamos, se vuelven referente para nuestro presente y futuro; son experiencias que nos marcan y permiten nuestro crecimiento en todos los sentidos. ¿Te imaginas vivir sin recuerdos? Sin duda, la vida perdería emoción, son un elemento fundamental para nuestra felicidad. En **Ef A Tale of Memories**, anime que apareciera en 2007, plantean dicha problemática, además de algunas otras situaciones existencialistas.

Antes de comenzar a hablar de la trama en esta serie, debemos mencionar que se trata de la adaptación de un manga, que también llegó a ser una novela ligera y un videojuego. Consta de 12 capítulos en los que se nos relatan dos historias principales, ambas llenas de drama y romanticismo en un nivel que pocas veces se ha visto; logran transmitir varias emociones al espectador debido a su emotividad y sus personajes, en pocas palabras, es una obra de arte.

Una de las características de este anime es que su *opening* tiene dos versiones, una en inglés y la otra en japonés, la cual se alterna entre cada capítulo. Detalle que si bien no altera la historia, es de resaltarse; el tema se titula Euphoric Field.

En la primera de sus historias tenemos a **Asou Renji**, un chico tímido, algo distraído, que aún no sabe qué hacer con su vida, el futuro para él es algo que le provoca temor y desconfianza. Por lo anterior, es muy solitario, gusta de leer en uno de sus lugares secretos, una vieja y abandonada estación de tren a la que va cada día después de clases. Rutina que cumple desde mucho tiempo atrás y que le permite desconectarse por algún tiempo del mundo real, ya que muchas veces en las historias que lee se puede vivir de mejor manera; se puede decir que lo llenan de esperanza, de tranquilidad. Cada página es una nueva aventura para él, pero la mejor está por venir.

De momento, esta serie no se ha transmitido en ningún canal de América Latina, solamente en Estados Unidos y Canadá, donde alcanzó buenos nieveles de audiencia, aunque no tan altos como ocurrió en Japón. Esperamos que en un tiempo no muy lejano las casas productoras de anime se den cuenta de que nuestro mercado tiene gran potencial y nos traigan obras como ésta, diferentes y frescas.



Un cambio que altera el destino

Su vida era monótona pero feliz hasta que un día al llegar a la estación dispuesto a pasar un rato a solas encuentra a una bella chica, **Chihiro Shindou**; conversan un rato, prometen verse otro día y un extraño sentimiento se va formando en el corazón de **Renji**, se enamora de **Chihiro**... Hasta aquí todo va bien, parece ser una historia con un argumento predecible, pero no es así, la joven tiene un problema que le impide mostrar sus verdaderos sentimientos. Debido a un accidente en su niñez, no puede retener un recuerdo durante más de 24 horas, cada día es nuevo para ella, por lo que siempre lleva consigo una libreta en la que anota las cosas importantes que le ocurrieron, mismas que lee al despertar, y así consigue tener continuidad en su vida.

Existe una segunda parte de esta obra, titulada Tale of Melodies, en la que los protagonistas son los personajes secundarios de Tale of Memories. Se demuestra que toda persona tiene una historia que contar; también es muy recomendable.

Lo anterior obviamente altera los tiempos de su relación, al punto de volverse una tragedia... Pero no te contamos más, mejor veamos la otra historia que se vive en este gran anime, en la cual la protagonista es **Kei Shindou**; sí, así es, hermana de **Chihiro**. Ella tiene una relación de amistad con un joven mangaka llamado **Hirono Hiro**, pero desea que se vuelva algo más; sin embargo, la aparición de una extraña chica, **Miyamura Miyako**, le complica sus intenciones, sobre todo por el tormentoso pasado del que escapa esta joven.

Los 12 episodios tienen gran ritmo, en ningún momento estarás esperando a que ocurra algo emocionante. Todo el desarrollo es excepcional, es un gran trabajo del equipo de animación, que por cierto en el renglón visual despunta enormemente. Es un estilo parecido al de Makoto Shinkai (autor de Cinco centímetros por segundo), por lo que algunos escenarios tienen elementos que en la vida real serían imposibles, como atardeceres con un sol enorme.







La personalidad de cada una de las chicas que aparece en la serie es totalmente diferente, **Chihiro** es muy tímida, le cuesta trabajo relacionarse con las personas, sobre todo por su problema de memoria. En cambio, su hermana es sumamente extrovertida y con un carácter fuerte, llega a ser hasta cierto punto impulsiva.





El drama es la principal característica de esta obra. Desde el primer capítulo resulta complicado contener el llanto, situación que para el final de la historia resulta imposible. Sin duda, un excelente argumento el que conocemos en **Ef a Tale of Memories**.

Encuentra tu camino en la vida

Ef a Tale of Memories es un anime que si bien no tiene la fama de otras producciones, como **Karekano** o **Ranma 1/2**, cuenta con gran argumento que la dejará en tu mente por siempre. Esperamos que te haya agradado esta recomendación, ya que nos habían pedido hablar de obras no tan conocidas pero que tuvieran la magia de las más populares. Así que ya lo sabes, si deseas un tema en particular, no dudes en escribirnos, por lo pronto, continuemos con las sorpresas que hemos preparado en esta ocasión.

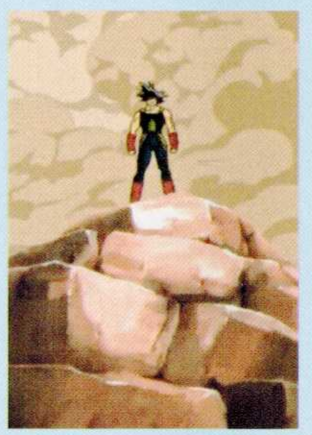


Además de los 12 episodios que conforman la historia principal de la serie, se han agregado un par de cortos en los que más que comentarnos detalles extra de la trama, lo que intentan es hacernos sentir diversas emociones, siendo la más representada la soledad. El ser humano es, por naturaleza, sociable, necesita de otras personas para encontrar la felicidad; por ello, la soledad nos aleja de ella.











Seguramente, en este episodio especial se cumple el sueño de millones de seguidores en todo el planeta: ver al papá de **Goku** transformado en Súper Saiyan, algo que hasta hace poco sólo ocurría en la imaginación.



¡A juntar las esferas del dragón!

¿Cuántos de nosotros no seguimos esperando el regreso de **Goku** después de verlo partir en su nube voladora? Sin duda que **Dragon Ball** marcó a varias generaciones de aficionados a la animación japonesa, es una serie que ha logrado trascender en el tiempo, tan es así que aún ahora seguimos viendo juegos basados en estos grandes personajes.

Pues bien, les tenemos una sorpresa, hace unas semanas apareció en Japón una obra especial titulada **Dragon Ball: Episode of Bardock**, la cual, según rumores, será el inicio de una serie de nuevos capítulos de **Dragon Ball**, que servirán para revivir la euforia por **Goku** y compañía... Pero, bueno, antes de sacar conclusiones y de que te pongas tu *cosplay* de **Kakaroto**, hablemos un poco de la historia de este capítulo especial que muchos habían esperado por años.

Otro punto importante a destacar de este capítulo especial es que al igual que pasó con Dragon Ball Kai, está totalmente animado en HD, por lo que las batallas se ven espectaculares, mejor que nunca, lo cual se nota perfecto al inicio del episodio.

En 1990 apareció una película de **Dragon Ball** en la que el protagonista era **Bardock**, el papá de **Goku**; se relataba cómo **Freezer** utilizaba a los Saiyans para conquistar planetas. Se puede decir que era una relación perfecta, pero un día el soldado de nivel bajo, **Bardcok**, comenzó a tener visiones sobre una traición de **Freezer** a su pueblo, obviamente nadie le cree y enfrenta solo al tirano, pero su poder no se comparaba y es derrotado, consumido por una gran esfera de energía junto al planeta Vegeta... Lo único que consolaba a **Bardock** en sus momentos finales era pensar que su hijo, **Kakaroto**, algún día vengaría a su raza, situación que como todos sabemos, ocurre.

Todos pensamos que la tragedia de **Bardock** había terminado en aquel momento, pero ahora, en un manga especial creado por Ooishi Nago y publicado por Shueisha, se puede disfrutar de una historia diferente, que como te comentamos ha sido ya adaptada para anime. En **Dragon Ball: Episode of Bardock** se juega con el tiempo, el Saiyan despierta luego de haber enfrentado a **Freezer** en un planeta extraño que al parecer es el propio Vegeta antes de que su raza lo poblara.

Lo interesante de esto es que aparecen algunos invasores, desean apoderarse del planeta, pero **Bardock** ya ha logrado entablar una amistad con los seres que lo habitan luego de que lo ayudaron en su recuperación. Sin problemas, derrota a los primeros adversarios, pero el enemigo final resulta ser **Chilled**, una criatura idéntica a **Freezer**; al parecer, se trata de un antepasado, el cual derrota luego de transformarse en Súper Saiyan. **Chilled** es recuperado por sus aliados, pero no logran salvarle la vida, sólo escuchan sus últimas palabras: "Avisen a todos, tengan cuidado con los Saiyan que cambian el color del cabello".

Seguramente que en estos momentos estás sin palabras esperando la confirmación de nueva aventuras de nuestros queridos Saiyan. De momento no se ha hecho oficial, pero no podíamos dejar de comentar esta noticia que seguro te tiene feliz de la vida.

En la primera película de **Bardock** se dan muchos detalles que seguramente se utilizarán en esta nueva etapa, como el hecho de que el protagonista puede ver el futuro, lo que en su momento le permite ver los planes de **Freezer** contra su planeta natal. ¿Imaginas que el futuro se pudiera cambiar? Sería interesante saber qué hubiera pasado si **Bardock** derrota a **Freezer** en la primera oportunidad que tiene.



Un grupo que dejó huella en todo el mundo

Si eres aficionado al anime, es seguro que has escuchado al grupo musical **Zard**, los responsables de temas gloriosos, como **My Friend**, para **Slam Dunk**, o **Dan Dan Kokoro Hikareteku** y **Don´t You See**, para **Dragon Ball**. Su trayectoria comenzó en 1991, cuando lanzaron un sencillo que se volvió un éxito instantáneo, **Good Bye My Lonelines**, a partir de entonces se volvió la banda más popular del pop japonés, sobre todo por la bella voz y figura de su cantante, Izumi Sakai.

Tanto fue su éxito, que escribieron canciones para otros grupos, como **Field of View** y **Wands**, que también tuvieron participación en **Dragon Ball** y **Slam Dunk**. Su estilo musical era espectacular, sobre todo por la voz de Sakai; en total, lanzaron 16 álbumes, sobra decir que todos vendieron cantidades impresionantes. En pocas palabras, eran un fenómeno.

Su primera, y por extrañas razones, única gira se dio en 2004, a la que titularon **"What a Beautiful Moment"**; tres años más tarde, la tragedia llegaría a la agrupación. Su cantante, Izumi, fue diagnosticada con un mal degenerativo, por lo que fue sometida a varios tratamientos en hospitales de Shinjuku, todo parecía ir mejor con ella, pero desafortunadamente falleció no a causa de su mal, sino a un accidente cuando daba una caminata por la clínica. Esto sucedió en mayo de 2007.



Slam Dunk es uno de los anime que usaban temas de **Zard**, fue a tal grado su relevancia que resulta imposible hablar de esta gran historia deportiva sin mencionar al grupo que animó las entradas y salidas de la serie.









El concierto en honor a **Zard**. Seguramente, se trata de uno de los más emotivos en la historia de Japón; la relación con sus seguidores es de las que pocas veces se puede dar, gracias a la humildad de su cantante.









Si no has tenido oportunidad de escuchar a **Zard**, no esperes más, cada uno de sus temas, aunque no estén relacionados con el anime, son sensacionales, tienen un estilo único que te encantará desde el primer segundo. Créenos, te volverás fan.

A pesar de tan trágicos hechos, su música jamás ha dejado de escucharse, tan es así que justamente un año después de su partida en Japón se realizó un concierto con música en vivo en el que Izumi Sakai cantaba por medio de antiguos videos proyectados en una gran pantalla. Claro está que el inmueble se llenó, fue un gran homenaje, titulado **"What a Beautiful Memory"**.

Tan sólo el año pasado salió a la venta en Japón un recopilatorio por el 20 aniversario de la agrupación, en la que se pueden encontrar todos sus éxitos, además de algunos DVD con los conciertos tanto de su gira como los de homenaje. Existen muchos grupos que basan su éxito y fama en la mercadotecnia, en su imagen, pero pocos lo hacen en el talento como lo hizo **Zard**. Si no los has escuchado, te recomendamos bastante que lo hagas, te conquistarán de inmediato y serás un seguidor más de la leyenda de Izumi Sakai, quien a pesar de sufrir una auténtica tragedia sigue viva en cada una de sus canciones, en cada uno de sus videos, pero sobre todo en el corazón de la gente que la sigue escuchando.

Toda historia tiene una lección, aplícala en tu vida

Como pudiste darte cuenta, este fue Un Vistazo a Japón diferente, tocamos varios temas para dar gusto a todas tus peticiones. Esperamos que te haya gustado este formato y nos hagas sugerencias sobre lo que deseas ver en estas páginas. Puedes hacerlo vía Twitter, o bien por correo electrónico. Que pases un mes sensacional, nos leeremos pronto.





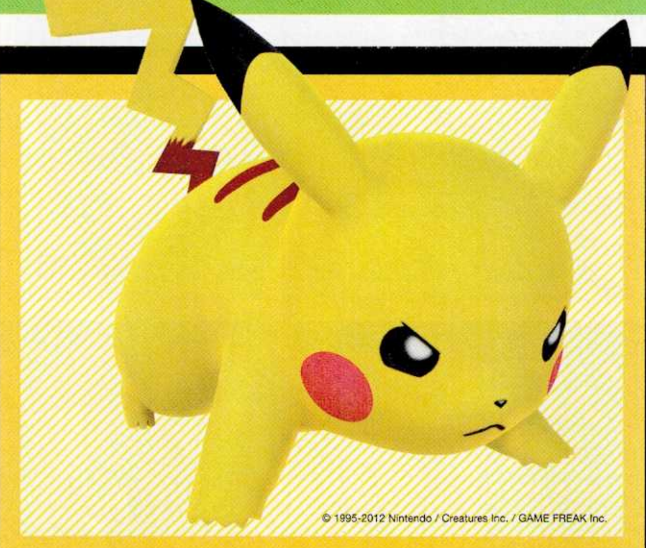




El año pasado se realizaron varios conciertos en Japón con la música de **Zard**, ya que se cumplían 20 años del inicio de este grupo. Esto habla de la popularidad que aún tienen en dicho país, donde se lanzaron ediciones especiales de los discos que grabaron durante toda su trayectoria, paquetes que por ningún motivo los coleccionistas se pueden perder. Realmente es asombroso lo que **Zard** significa para Japón.

Centro de Entrenamiento

Pokémon



Hola, gente, ¿cómo les va? Yo estoy contento jugando varios títulos clásicos y actuales, pero no dejo de estar al día con lo más reciente de la fiebre amarilla. He leído sus correos, y además de agradecerles que me escriban he tratado de responderles por el mismo medio o incluir en la revista sus preguntas más frecuentes o interesantes. Y aunque a veces esto no es posible, sí leo todas sus misivas para que haya una buena retroalimentación entre entrenadores. Vamos a comenzar con el Centro de Entrenamiento de este mes, así que les recomiendo que dejen descansar a sus **Pokémon** por unos minutos para que disfruten de esta entrega.

Los minijuegos de este singular título son muy parecidos a los de otros de tablero, pero la verdad sentimos que son mucho más dinámicos que algunos de ellos. Incluso podríamos decir que se trata de una experiencia más divertida que la del parque temático real. Lo mejor es que aquí no se paga la entrada ni pasaportes.

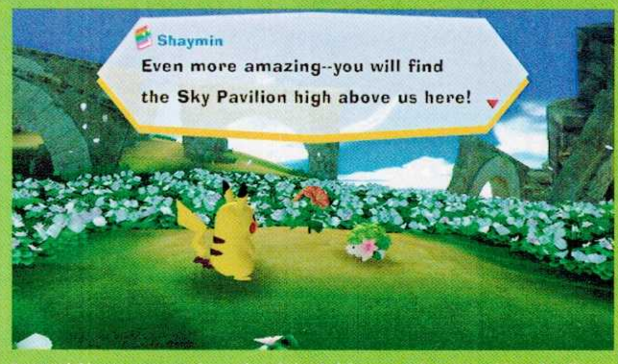
¡Los **Pokémon** al parque!

He recibido varias cartas referentes a los juegos **PokéPark** que han salido para el Nintendo Wii, así que para despejar las dudas concernientes a este tema vamos a ver rápidamente de qué se trata y las opiniones al respecto. Tal vez algunos ya jugaron la primera entrega y acaban de adquirir la segunda, pero si no es así, es comprensible que haya muchas incógnitas sobre si valen la pena o no, por lo cual vamos a ver por partes estos dos juegos y su contraparte real para que todos los conozcan.

PokéPark Wii: Pikachu´s Adventure

Para comenzar, vamos a ver la duda más frecuente de este juego, que se enfoca en si forma parte de la historia original o si se trata de un *spin-off* de la franquicia. La respuesta es simple: **PokéPark** es un juego alterno como lo son **Trozei!** o **Puzzle League**, pero no deja de ser interesante, más que nada para los fans de **Pokémon**. Aunque ya tiene rato que salió, muchos me han preguntado si vale la pena invertir en él, porque dicen que si no es de peleas como **Pokémon Stadium**, no les interesa mucho. Temo decirles que, efectivamente, no se trata para nada de combatir al estilo tradicional de **Pokémon**, sino de una aventura más "tierna" como sólo **Pikachu** puede lograr, por lo cual si buscan combatir con sus amigos, definitivamente no es para ustedes.





Dentro del juego encontrarán muchos de los **Pokémon** que han aparecido en las diversas versiones, pero sólo podrán controlar a unos cuantos elegidos.

Ahora bien, **PokéPark Wii: Pikachu´s Adventure** es muy divertido, y creo que es una buena manera de refrescar a la franquicia, en lugar de volver a jugar una versión de colores más. Por si no lo han jugado, les diré rápidamente que se trata de una aventura dentro de un parque de diversiones temático en donde los monstruos de bolsillo son las estrellas. Dentro podrán pasar un buen rato en las diferentes atracciones que hay, que funcionan como minijuegos al estilo **Mario Party** que van desde jugar a las escondidas, hasta competir en carreras o contestar preguntas de trivia. También es posible tomar fotos del juego y salvarlas a la tarjeta SD o al Wii Message Board para que las compartan con familiares y amigos.

¿Realmente existió?

Pasando a las preguntas alusivas, he recibido varias cartas y correos en las que me preguntan si existe o existió alguna vez un parque temático de **Pokémon**, y si es así en dónde está. Sé que muchos estarían más que contentos de asistir a un lugar así, pero lamentablemente la única noticia favorable es que en verdad existió un parque real llamado **PokéPark**, pero tiene años que dejó de funcionar. **Pokémon The Park** (también conocido como **PokéPark**) tuvo dos locaciones: una en Japón (cosa obvia), y otra en Taiwán. Consistía en 12 atracciones con temática **Pokémon**, las cuales funcionaban al estilo de los parques de diversiones tradicionales, pero al tener a los monstruos de bolsillo se hacían más atractivas para los fans de la serie.

Hubiera sido un buen detalle tener este tipo de atracciones en nuestro continente, pero entendemos que resulta una inversión riesgosa. Bueno, al menos podemos disfrutar de los juegos de Wii.

Hubo rumores acerca de abrir un **PokéPark** en nuestro continente, pero como muchas veces pasa, se quedó en sólo un "tal vez" que no tuvo base verídica y sólo alborotó a los seguidores de la franquicia. Obviamente, sería genial tener algo así, pero siendo sinceros sería una gran inversión que correría el riesgo de no resultar tan lucrativa como parece, especialmente porque **Pokémon** ya no está tan de moda como cuando pasaba la caricatura y todos eramos fans. Ahora, por lo regular, sólo los que disfrutamos de los videojuegos somos la mayor parte de la comunidad seguidora de la franquicia; aunque quién sabe, hay que cruzar los dedos y tal vez este sueño de entrenadores se haga realidad.

PokéPark 2: Wonders Beyond

La secuela tardó un poco pero por fin está disponible para los fans que se quedaron con ganas de vivir más aventuras en el parque temático **Pokémon**. En esta entrega encontrarás **Pokémon** de las cinco generaciones (aunque sólo puedes jugar con **Pikachu**, **Snivy**, **Tepig** y **Oshawott**) y ofrece varias opciones geniales, como modos *multiplayer* y nuevos minijuegos para que pasen un buen fin de semana con los cuates o la familia. En este mismo número tenemos una revisión de este juego, así que los invito a darle una buena leída, ¿qué les parece?



¿Recomendables?

Así pues llegamos a la conclusión de que si vale la pena invertir tus domingos en estos dos juegos, pues mi respuesta es que sí pero hay que tomar en cuenta que no se trata de batallas como estamos acostumbrados, sino más bien es un título similar a la serie **Mario Party**, pues hay muchos juegos y atracciones que los divertirán si es que lo que buscan es una opción para pasar un rato agradable y no la competitividad clásica de **Pokémon**. Ahora que si todavía queda alguna duda, entonces deben tratar de rentarlo, pedirlo prestado o conocerlo antes de decidir definitivamente, así no tendrán sorpresas desagradables y podrán disfrutarlo mejor.

Correo Pokémon

Ahora pasemos a ver las cartas que han hecho favor de escribirme. Me da gusto y sorprende que todavía haya quien manda sus misivas por correo ordinario y las adorne con sus dibujos, siendo que ya todo mundo utiliza el correo electrónico. Ojalá que no se pierda la costumbre, aunque también hay que recordar que así se gasta menos papel y se salvan más arbolitos, ¿no les parece, entrenadores?

Hola, Panteón, ¿cómo estás? Fíjate que me regalaron **Pokémon Black** y lo terminé muy rápido, lo cual se me hizo algo frustrante porque esperaba más reto, aunque la verdad lo disfruté muchísimo y me quedé con ganas de más. ¿Sabes si ya está en desarrollo o si le falta mucho a algún **Pokémon** para el Nintendo 3DS? ¡Estaría genial que ya llegara! Saludos desde Veracruz.

Horacio Pérez

Muchas gracias por escribir, Horacio. La verdad es que muchos se quejan de que terminan muy rápido las nuevas versiones, a lo que yo atribuyo que es que ya tenemos una idea de qué hacer después de cada evento. Deberían definitivamente hacer una nueva versión en donde la historia cambie realmente y no sean el clásico niño que quiere llegar a ser el nuevo maestro **Pokémon**, que tiene un rival y salva al mundo. Claro, sin que se pierda la esencia del concepto. Hasta ahorita no hay ninguna noticia real sobre un nuevo **Pokémon**, así que para evitar crear polémicas, yo prefiero mejor esperar a tener algún dato real y hacérselos saber. No desesperen, mientras pueden jugar **PokéPark**.



¡Saludos a todos los miembros de Club Nintendo! Tengo una duda que no me ha dejado dormir: ¿pasa algo diferente en tu cumpleaños dentro de las versiones **White** y **Black**? Un amigo me dijo que sí, pero la verdad yo no he visto nada. ¿Me podrían ayudar?

Entrenador "Zero"

Efectivamente, justo en la fecha que pusiste como tu cumpleaños en tu Nintendo DS debes ir con la enfermera del Pokémon Center y ella te preguntará si es tu cumpleaños; si le contestas que sí, te dará una cálida felicitación. De igual forma, si es el día de tu cumpleaños, las rutas 14 y 15 estarán totalmente claras para que puedas admirar el paisaje.



Hola, Panteón, tal vez sea una pregunta sin mucho sentido, pero creo que algunos tengan la misma duda que yo: cuando eliges una nueva versión de **Pokémon**, ¿en qué te basas para decidirte? Yo trato siempre de pensar varias veces en cuál será mejor, y hasta me olvido de que son iguales. ¿Tú cómo le haces?

Leticia Arellano

Hola, Leticia, pues la verdad es que me decido más que nada por el color y el **Pokémon** de portada, pero también vale la pena investigar si alguno de los que quieres tener rápidamente está disponible en cada versión. Pero como dices, siempre son iguales y depende más bien de gustos estéticos más que porque alguna sea mejor que otra. En el último caso tuve dudas, porque ambos colores me parecieron atractivos, pero me decidí al final por jugar la versión **White**, porque todos iban a querer jugar la **Black**.

No pierdan el contacto

Hemos llegado al final de esta entrega del Centro de Entrenamiento. No olviden que pueden hacerme llegar sus correos a: panteon@revistaclubnintendo.com o sus cartas por correo tradicional a la dirección de nuestra revista; ahora que si quieren echar relajo y platicar de **Pokémon** y videojuegos en general, me pueden seguir en Twitter, mi cuenta es: @PanteonCN ¡Cuídense mucho y nos estamos leyendo!

Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

¿Ya están viviendo el terror de **Resident Evil: Revelaitons**... ah, no, **Revelations**? Vaya que este juego ha dado de qué hablar no sólo por su excelente historia y diseño, sino también por el pequeño detalle de su caja en donde está anotado mal el nombre. Pero, bueno, esto no daña la gran obra que es, el renacer de los Survival Horror... o eso parecía. En fin, este mes les hablaré justamente de eso, de los cambios de género en una franquicia, que en ocasiones es una buena idea, pero en otras sólo demerita la idea original.

Hace 15 años un nuevo rumbo surgía...

Siempre he pensado que traicionar los orígenes, la idea principal en cualquier aspecto de la vida, es un fracaso, ya que no es lo mismo evolucionar que cambiar drásticamente sólo por obtener algunos beneficios o extras de manera fácil. Pero permítanme explicarles mejor lo anterior, ¿recuerdan cuando apareció el primer **Resident Evil**? Fue un fenómeno, literalmente dieron forma al género Survival Horror, y ni qué decir de la segunda parte, que por cierto salió para Nintendo 64, desde mi punto de vista, la obra cumbre de la serie por la manera en como se desarrolla el argumento.

Caminar por calles y pasillos solitarios en los que el miedo recorre nuestro cuerpo por no saber qué nos encontraremos al llegar a la esquina siguiente, esa sensación de impotencia... vaya que a todos nos mantuvo al borde del asiento. Con la tercera parte todo iba bien, un enfoque distinto de la trama, pero el mismo *gameplay*, sólo retocaron algunos elementos para volverlo más accesible; después, vimos un par de títulos más en los que se innovaba pero se mantenía la esencia, me refiero a **Resident Evil Zero** y **Resident Evil: Code Veronica**.

En el primero controlábamos a dos personajes al mismo tiempo, dando la posibilidad de explorar caminos diferentes sin demorar mucho. Era un gran juego, y ni qué decir de **Code Veronica**, increíble título donde se dejaban atrás las imágenes fijas para por primera vez incluir elementos en 3D real; la protagonista en esta entrega fue la famosa **Claire Redfiel**.



Esta nueva versión para Nintendo GameCube del clásico de terror de Capcom está considerada como una de las mejores entregas de toda la serie gracias a las mejoras técnicas.

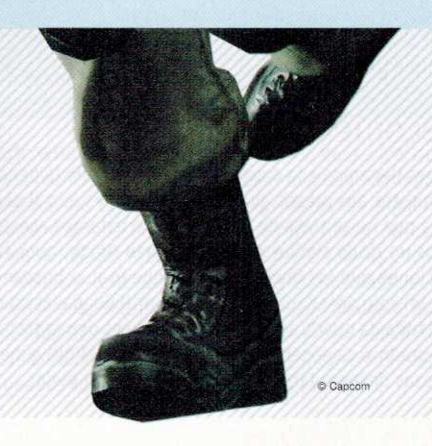




Resident Evil



Los Survival Horror comenzaron a aparecer por docenas, todos querían beneficiarse de la reciente mina descubierta, pero fueron pocos los que de verdad lograron crearse un camino. Entre ellos, Konami, con **Silent Hill**, un concepto que durante muchos años se ha mantenido estable y fiel a sus cimientos.








Si bien todos esperábamos un **Resident Evil** para Wii, honestamente yo hubiera preferido el género tradicional o *remakes* de las primeras obras de estos juegos.



El comienzo del cambio

Cuando el Nintendo GameCube estaba en el mercado, Capcom no tardó en anunciar algunos juegos para la consola, de entre los cuales destacaba por mucho **Resident Evil 4**, el cual tuvo un cambio muy importante en su desarrollo. Cuando comenzaron a programarlo, lo hicieron con la idea en mente de que fuera con fantasmas en una mansión, al estilo del primer **Resident Evil**, pero en ese entonces el líder del proyecto, Shinji Mikami, decidió dar otra dirección a la serie; desecharon todo lo que llevaban realizado y literalmente iniciaron de cero.

El resultado fue el **Resident Evil 4** que conocemos, un auténtico juegazo. En ese aspecto no me dejarán mentir, todos disfrutamos de la cuarta parte por su gran acción... Sí, la acción, misma que jamás se había presentado en la serie, este fue el momento en que **Resident Evil** se traicionó así mismo y, de paso, a millones de seguidores en el mundo.

Esa sensación de soledad, la estrategia, saber que cada bala cuenta; todo se había perdido. Ahora, las municiones no sólo abundaban, sino que también podíamos comprarlas y mejorar nuestro armamento. No estoy diciendo que esto sea malo, ya que repito, **RE4** es un gran juego, pero no es ya un **Resident Evil**, se alejó de la fórmula de los Survival Horror, para incursionar en la acción, una acción frenética.

Todos pensamos que era algo pasajero, luego vino una quinta parte que para muchos es la peor de toda la franquicia, ya no sólo por el género, sino también por el pésimo control de los personajes. Después de eso vimos dos juegos para Wii, **Umbrella Chronicles** y **Darkside Chronicles**, donde se repasaban hechos de los primeros capítulos. Hasta ahí todo bien, pero lo que estuvo mal fue que el juego era un *shooter* en rieles, justo como **House of the Dead**.

Las persecuciones eran parte de la tensión de las primeras obras. Cómo olvidar cuando estábamos escapando de algunos zombis, y de pronto llegaba Nemesis de la nada atravesando una pared, rompiendo una puerta. Nuestro cuerpo comenzaba a temblar y buscábamos la salida más cercana para escapar, pues un enfrentamiento no era viable.





El puntero de Wii ayudó a que esta serie tuviera mejoras en el sistema de control, lograba que la acción fuera más intensa en ciertos momentos.









No lo niego, disfruté mucho jugando **Residen Evil 4**. Repito que es un gran juego, pero no un Survival Horror; eso es lo que critico, la serie no evolucionó, sino que cambió por completo a un estilo que no va con ella.





Lo mismo pero más fácil

Cuando voy a las Arcadias, disfruto mucho de gastar algunas fichas en **House of the Dead**, porque sé qué es lo que me espera: monstruos saliendo de todos lados y ya, no debo pedir más; tengo mi pistola de municiones infinitas y soy feliz. Pero en **Resident Evil** no es así, los jugué, los terminé y me divertí, pero jamás tuve esa sensación de miedo; es más, en ciertos momentos hasta daban risa algunas rutinas de los enemigos, tanto así que eliminarlos era muy sencillo, no teníamos qué pensar en dónde colocar las balas, sólo disparábamos y listo.

Ahora bien, hace unas cuantas semanas salió al mercado **Resident Evil: Revelations**, tras un par de demos la esperanza de que regresara al Survival Horror estaba más viva que nunca. Por fortuna así fue, es una obra que otra vez nos pone en pasillos oscuros en los que seguir avanzando es una duda que se mantiene en nuestra cabeza. Capcom lo logró, desarrolló un título que representa un homenaje a las bases de la serie.

Todo parecía ir bien, sobre todo porque por Internet se comenzaba a filtrar información de una sexta entrega de **Resident Evil**. Claro está que las ilusiones de millones de seguidores de que el Survival Horror reviviera en consolas caseras estaban más respaldadas que nunca... pero todas se vinieron abajo cuando se reveló el tráiler (que por cierto no indica que aparezca para consolas de Nintendo, pero esto puede cambiar en el futuro), acción y más acción con **Leon** y **Chris** como protagonistas de una historia que parece ser, es lo de menos para Capcom.

Lo único relevante es que vuelven los zombis, pero es todo, lo demás es ver **Resident Evil 4** con otros personajes, otros escenarios y listo; acción en todo su esplendor, casi casi cajas que explotan solas. No, no digo que vaya a ser mal juego, insisto, seguramente será muy bueno, pero no es un **Resident Evil**. No sé ustedes, pero yo quiero un juego de acción, compro justamente eso, un título como **GoldenEye 007**, **Call of Duty** o **The Conduit**, pero parece que Capcom está cayendo en una trampa del medio... los no videojugadores.



Después de que todos creímos muerta a **Ada Wong** en **Resident Evil 2**, verla en acción en este juego fue una gran sorpresa para todos los seguidores, pero en especial controlarla en ciertos momentos.

La imagen pertenece a **Darkside Chronicles**, pero los personajes a la segunda parte de la franquicia, la que para mí es la mejor de todas las entregas, no sólo por la historia y la manera de cruzar el camino de los protagonistas, sino también porque realmente daba miedo jugarlo.

Jugar por jugar

Bien, ya comenté cómo **Resident Evil** se ha ido desvirtuando hasta convertirse en un "Call of Resident", pero ahora toca el turno de que explique los motivos por los cuales creo que ha pasado todo esto. El primer punto son las ventas, no vamos a negar que estos juegos de acción venden demasiado, basta darse una vuelta por cualquier tienda y ver en los anaqueles decenas de juegos FPS. Honestamente, no entiendo cuál es la maravilla de tener tantos juegos del mismo género cuando todos son idénticos; no exagero, sólo vean los juegos FPS más populares y díganme si ven alguna diferencia.

Su éxito es innegable, hay muchas maneras de definirlo, una podría ser "moda", pero lo cierto es que otra razón de su popularidad son los no videojugadores, me refiero a todas esas personas que por querer formar parte de un círculo o comunidad toman lo que está al alcance, los FPS. Se conectan y juegan en línea sin preocuparse por la historia, utilización de recursos, cantidad de detalles en pantalla... Nada, toman el control y presionan el botón para disparar a todo lo que se cruce en pantalla sin pensar en más.





Resident Evil : Revelations

Disfruten de este juego, el último gran Survival Horror del medio. Ojalá que Capcom no mate por completo este estilo, necesitamos más obras como ésta.

Todos disfrutamos de un buen FPS, yo paso muchas horas en **The Conduit** o **GoldenEye**, por ejemplo, pero como ya comenté, quiero un Survival Horror; ya no hay, ya no existen. ¿Por qué?, porque las tendencias en el mercado están cambiando y Capcom trata de adaptarse, lo cual no sería malo si no estuvieran descuidando la esencia de su serie estrella en la última década. Lo ideal hubiera sido que lanzaran otra licencia, una nueva, pero como el nombre de **Resident Evil** ya está posicionado en el mercado y los FPS están resultando una mina de oro, su combinación era inminente.

No critico los FPS, que quede claro, sino la desaparición de géneros o su transformación en productos que dan la espalda a los fans y a los videojuegos como tal. Sé que no soy el único que hubiera preferido un buen Survival Horror a un título de acción, me da tristeza pensar que el género ha muerto, que triunfó la mercadotecnia sobre el buen juego y la creatividad. Ahora, sólo queda esperar a que Konami no haga lo mismo con **Silent Hill**, el único juego que queda que al parecer mantendrá durante un rato la bandera del género; ojalá que no sólo sea por mucho tiempo, sino que también demuestren que con el potencial técnico de esta generación se pueden lograr grandes cosas.

Espero que hayan disfrutado del tema de este mes, pero que sobre todo hagan un análisis de esta tendencia en la industria, que no está dejando nada bueno; sólo basta ver lo que está haciendo Platinum Games con la franquicia **Metal Gear** para darse cuenta de que algo anda mal. Pero, bueno, por lo pronto les recuerdo que pueden escribirme a juang@clubnintendomx.com, o bien seguirme por Twitter en **@MasterKiraCN**, donde con gusto responderé todas sus dudas. Estamos en contacto.

Recomendación final

Si desean disfrutar de verdaderos Survival Horro, no deben perderse los primeros tres capítulos de Resident Evil, Nigthmare Creatures para Nintendo 64 o bien el reciente Silent Hill para Wii, que es la mejor obra del género en los años recientes, verdaderamente lo que tienes que hacr es sobrevivir, no tienes armas, sólo tu instinto para alejarte del peligro lo más rápido posible, Konami creó una obra magistral que les recomiendo ampliamente, después de conocerlos, les aseguro que al igual que yo, no querrán que los Survival Horror mueran.

Sueños en 3D



© Nintendo

Una lista para cruzar los dedos

El Nintendo 3DS se ha convertido en la consola portátil favorita por excelencia debido a todas sus características y cualidades, que lo hacen todo un sistema de entretenimiento bastante completo. Además de los juegazos que han sido desarrollados para el N3DS, dos títulos nos demostraron que también su tecnología puede ser aprovechada para dar una nueva vida a aquellos grandes clásicos que nos dieron tantas horas de diversión en el gran Nintendo 64. De manera que hemos preparado una lista de deseos con algunos de los juegos de N64 que nos gustaría sobremanera ver como *remake* en el N3DS. Queremos hacer hincapié en que no se trata de una lista oficial, ni nada por el estilo, ni siquiera hay rumores de que sea lanzado alguno de los títulos que incluimos, sino sólo de un ojálá que quisimos compartir con ustedes y que no lleva orden. Ahora sí, ¡comencemos!

Dos joyas en una nueva dimensión

El Nintendo 64 fue un sistema que recibió fuertes críticas, al igual que Nintendo, debido a que conservó el formato de cartucho en lugar de los CD, como pasó con sus competidores. Pese a ello, nadie puede negar que aparecieron magníficos títulos para este sistema, los cuales han permanecido en el gusto de los jugadores hasta hoy, que el Wii ya está en nuestros hogares, y el Wii U, en camino. La idea de relanzar dos de sus más grandiosas obras como *remakes* en 3D aprovechando las capacidades del portátil nos hizo imaginar qué otras maravillas del N64 se podrían trasladar para ofrecernos una combinación de la genialidad de estas joyas de 64 bits, con la tecnología de hoy, al igual que como pasó con **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** y **Star Fox 64 3D**, que adquirieron nueva vida y se pueden jugar con el mismo (o más) gusto que cuando salieron hace ya varios ayeres. Pasemos entonces a la lista de nuestras ideas de la conversión de N64 a Nintendo 3DS.

Conker´s Bad Fur Day

*"Aquí estoy... **Conker** el Rey..."*

Uno de los juegos que hemos disfrutado enormemente es, sin duda, esta original entrega que nos maravilló por su genialidad y humor satírico. Y estamos seguros de que no solamente aprovecharía perfectamente la perspectiva en 3D del sistema en sus coloridos y multifacéticos mundos en tiempo real, sino que su increíblemente divertido modo multijugador estaría incomparablemente mejorado jugando cada quien en su N3DS, ¡y qué mejor si tuviera modo *online*! Definitivamente, el multiplayer de **Conker´s BFD** es de los mejores que hemos visto (cosa que se perdió totalmente en su *remake* de Xbox), y sería más que sorprendente experimentarlo tanto en modo local como *online*. Es uno de los títulos que deben ser relanzados, pero sin cambios en su diseño en general para que no pierda su genialidad.





GoldenEye 007

*"Mi nombre es **Bond... James Bond**"*

Aunque seguimos pensando que poner a Pierce Brosnan a interpretar al agente secreto más famoso del mundo fue una de las peores ideas que ha habido en el ámbito del séptimo arte, la película fue buena y el videojuego de N64, mucho mejor. Además de que el *gameplay* en sí es bastante cómodo y desafiante, este juego contiene un modo *multiplayer* sólido y divertido que no le pide nada a los *First Person Shooters* actuales. Pero lo mejor de todo es que cuida muy bien los valores físicos para que no tengamos el problema de que estás seguro de que tienes en la mira a alguien y, cuando disparas, impactas a la pared de junto. No es sólo la idea de revivir la emoción de ser el afamado **007**, sino de tener el excelente *multiplayer* en el N3DS lo que nos hace ansiarlo tanto.

Castlevania Legacy of Darkness

*"**Cornell...** también conocido como Luna Creciente Azul"*

Muchos consideran que los **Castlevanias** del N64 no fueron lo que esperaban, pues se enfrascaron en la idea de que la saga inmortal tenía que ser en 2D forzosamente. No obstante, ambos juegos son grandiosas obras de arte que indudablemente nos encantaría tener como *remake* en el Nintendo 3DS, especialmente **Legacy of Darkness**, pues está más completa que su predecesor e incluye nuevos personajes y más exploración que, sin exagerar, sería una experiencia incomparable al revivirse en 3D gracias al poder del N3DS. A pesar de que este juego no tiene *multiplayer*, sería algo excepcional que implementaran una especie de modo cooperativo dentro de la historia misma, especialmente si lo hacen *online*; si así fuera, estamos seguros de que se vendería más que una "nueva" aventura que fuera otra vez de "cuartitos".

Banjo-Kazooie es uno de los grandes juegos del N64, que bien se merece un *remake* que aproveche las capacidades del N3DS.



© RARE Ltd.

Banjo-Kazooie

*"Rápido, **Klungo**, presiona el switch; estoy cansada de ser una bruja fea..."*

Éste es un juego que no tiene *multiplayer*, y sinceramente, no creemos que sea necesario si es que llegara a haber un *remake* para el Nintendo 3DS, pues el modo de historia es lo suficientemente divertido como para que nos baste con tener los coloridos mundos en 3D y vivir nuevamente las aventuras de una de las parejas más cómicas de los videojuegos: **Banjo el oso**, y **Kazooie**, el ave. Si lo jugaron, sabrán que los famosos ítems secretos no podían ser obtenidos hasta que la secuela saliera; quedaron atrofiados, pero nuevamente debemos ser honestos y creemos que son totalmente irrelevantes. Y sí, nos gustaría mucho que la secuela de **Banjo-Tooie** saliera también en *remake*, aunque nos conformaríamos con la primera entrega, pues fue inolvidable.



¡Este juegazo sí que valdría la pena tenerlo en el Nintendo 3DS!

Killer Instinct Gold

"Ultra, ultra, ¡ULTRA!"

En este caso tenemos sentimientos y opiniones ambiguas, pues aunque nos encantaría sobremanera tener en el Nintendo3DS el primer **Killer Instinct**, de Arcadia por sus magníficos gráficos, indudablemente sentimos que sería mejor trasladar el increíblemente desafiante **Killer Instinct Gold** por su sólido y agresivo *gameplay* que lo convierte en uno de los mejores exponentes del género de peleas que simplemente sería impresionante tener en nuestro N3DS para retar en donde sea con los amigos, como pasa con **Super Street Fighter IV: 3D Edition.** Aunque si estamos hablando de juegos de ensueño, entonces no tendría nada de malo soñar con una edición especial con **KI** (de Arcadia), y **KIG**, ambos con capacidades *online*, ¿no crees que sería más que genial?

Star Wars: Shadows of the Empire

"Es mejor ser recordado como un mártir y seguir con vida"

Star Wars es una de las franquicias más populares no sólo de los videojuegos, sino también de la industria del entretenimiento en general. Cuando se anunció un título de **Star Wars** para el N64, todos los fans nos sorprendimos, pues se trata de una historia del universo expandido, no de las aventuras de **Luke** y compañía, en realidad. No obstante, este increíble juego nos presentó una experiencia novedosa que fue del agrado de todos los entusiastas seguidores de la saga intergaláctica. No tiene modo *multiplayer* pero los niveles son vastos y la aventura es tan intensa, que merece estar en esta lista como uno de los mejores juegos del N64 que bien podría ser trasladado sin problemas al Nintendo 3DS.



© LucasArts

Esta impresionante aventura es extensa y está llena de acción.





Los **Castlevania** de Nintendo 64 podrían quedar perfectos en el N3DS.

Mischief Makers

"Shake-shake!"



Durante el tiempo del Nintendo 64 la tendencia principal era la de lanzar juegos con escenarios en 3D en tiempo real en donde se tenía que explorar y juntar cositas para abrir más mundos. Pero pocas compañías se atrevieron a ofrecer una aventura en 2D al estilo de la vieja escuela, como lo hizo Enix, que nos trajo este juegazo desarrollado por Treasure y que nos presentó las aventuras de una androide de nombre **Marina**, cuyas habilidades incluían tomar y agitar casi todos los elementos en el escenario y usar un *dash* para moverse rápidamente. Este juego, además de tener un gran nivel de reto, historia divertida y un *gameplay* excelente, presenta geniales efectos visuales ¡que en efecto 3D del sistema quedarían perfectos en un *remake* de este sensacional juego!

Hybrid Heaven

*"Señor **Díaz**... él está aquí..."*

Konami se ha distinguido por ser una compañía que siempre trata de innovar en sus títulos para ofrecernos algo distinto y que valga la pena invertir en sus juegos, más que hacernos comprar secuelas que capitalizan el éxito de una franquicia. En el caso de **Hybrid Heaven**, la oscura historia es por demás memorable, pero es el *gameplay* lo que se lleva las palmas, pues combina varios géneros como los juegos de Acción/Aventuras, con los RPG, lo cual da un toque especial y distinto a muchos otros conceptos en donde las cosas son más simples y repetitivas. Actualmente es difícil de conseguir, lo que lo convierte en un candidato perfecto para un *remake* que aproveche la tecnología del N3DS; asimismo, quedaría excelente si los gráficos fueran mejorados, pues los personajes sí se veían medio acartonados... Bueno, después de todo, era lo que menos nos importaba al jugarlo en aquellos días.







Juego que no sólo sería apreciado por los fans de la serie, sino también por aquellos que no son tan aficionados al anime.

Neon Genesis Evangelion

"Como un ángel sin sentido de la misericordia..."

No se trata solamente de desear ver los juegos que todos jugamos lanzados nuevamente con mejoras, sino también de que ciertos títulos como éste tuvieran un *remake* debido a que no llegaron a nuestro continente, y sería genial tenerlos por acá, especialmente si los mejoran con el poder del Nintendo 3DS. **Neon Genesis Evangelion** no solamente es un juego más basado en un anime, sino también toda una experiencia que podemos contar como parte de las mejores entregas para el Nintendo 64 sin que tengamos temor a equivocarnos. Aún quienes no son fans de la serie, pero tuvieron la oportunidad de conocerlo, reconocen que el *gameplay* es bastante bueno; asimismo, el buen trabajo que realizaron con la música y el gran aprovechamiento de la capacidad del sistema para crear una aventura sin igual lo hacen una de las mejores opciones que estamos seguros de que quedaría increíble como *remake* para el N3DS.

Muchos juegos podrían explotar las cualidades en línea del Nintendo 3DS para ofrecer una experiencia más intensa que cuando salieron originalmente.

Perfect Dark

"¿Es eso una bala?"

Rare desarrolló muchos juegos buenos para el Nintendo 64, y para muestra tenemos algunos exponentes en esta lista: **Conker´s BFD**, **Banjo-Kazooie** y **Killer Instinct Gold**, entre otros, lo cual demuestra la calidad de su trabajo. Ahora tenemos otro exponente que bien vale la pena mencionar y que estamos seguros de que ha sido la mejor de todas las entregas de la serie. **Perfect Dark** no es la típica historia de un sujeto fortachón que salva al mundo, sino las aventuras de **Joanna Dark**, una heroína fuera de lo común que demuestra que las chicas también pueden acabar con los malosos sin perder el estilo. Al igual que otros juegos de la compañía, **Perfect Dark** incluye aparte del modo tradicional de historia -el cual es muy interesante e intenso-, algunas opciones para varios jugadores que nos gustaron mucho y disfrutamos en su momento, y que estamos seguros de que quedarían más que geniales si fueran mejoradas con un buen *remake* portátil, ¿no lo creen?

Turok: Dinosaur Hunter

*"¡Yo soy **Turok**!"*

Desde varios puntos de vista no nos agradó mucho el cambio de historia que dio Acclaim al concepto del afamado "Guerrero de Piedra", pues sentimos que perdió mucha de la originalidad del concepto. Pero con objetividad, el juego basado en dichos cómics y que llegó al Nintendo 64 fue de lo mejor que disfrutamos del género *First Person Shooter*, aun comparándolo con títulos similares de la época. A diferencia de otras propuestas que siguieron la temática y estilo de **Doom** o **Wolfenstein**, **Turok** ofreció un *gameplay* mucho más dinámico y con elementos propios de las aventuras en 3D, así que al final el producto que llegó a nuestros hogares tuvo una recepción más que favorable. Y como imaginarán, disfrutarlo remasterizado en el N3DS sería una experiencia que no podríamos dejar pasar por nada del mundo... si llegara a ser una realidad, claro está; hay que cruzar los dedos.

The Legend of Zelda: Majora´s Mask

"La cara debajo de la máscara... ¿es esa... tu verdadera cara?"

Puesto que **Ocarina of Time** ya fue remasterizado para disfrutarse en 3D, la idea de tener la grandiosa segunda entrega de **The Legend of Zelda** para Nintendo 64 no podía esperar, ¿no creen? Por esta misma razón creemos que si uno de los juegos de esta lista está más cercano a la realidad es, sin duda, esta propuesta, que se ha mantenido en el gusto de los fans de **Zelda** desde que apareció por primera vez en el legendario sistema de 64 bits. **Majora´s Mask** es una de las aventuras más memorables del N64, y quedaría espectacular un *remake*, como pasó con **Ocarina of Time**. Realmente no es necesario convencer a nadie de que, en definitiva, es uno de los cartuchos que sería más que obligatorio tener para los jugadores que llevan la Trifuerza en el corazón.

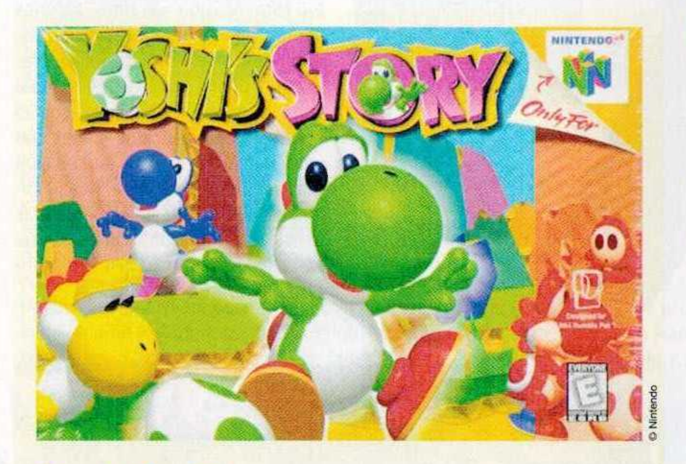


Estamos seguros de que vale más un buen *remake* que un título sacado al vapor que no ofrezca nada novedoso ni diferente.

WCW/nWo Revenge

"¡Peleen!"

Los juegos de lucha libre van y vienen, con mejoras gráficas y novedades, como los controles con sensor de movimiento para ofrecer una experiencia más realista. Pero aun cuando ya jugamos títulos de este género en el Nintendo GameCube y el Nintendo Wii, ninguno ha logrado capturar nuestra atención como este divertidísimo cartucho que es uno de los cabecera para las retas en Club Nintendo. Obviamente, aquí no estamos enfocándonos a la mejora gráfica, puesto que no es necesaria para disfrutarlo, sino en que sería todavía más divertido invitar a más personas a un Royal Rumble, ¡y cuanto más si hablamos de jugar en línea! Si se trata de soñar en un juego de N64 que debe ser remasterizado para el N3DS, definitivamente **WCW/nWo Revenge** es una de las principales opciones, siempre y cuando el *gameplay* no sea modificado; de lo contrario, no habrá servido el relanzamiento.



Yoshi´s Story

"Ninteeendooo... Ninteeendooo... Ninteeendooo..."

Muchos podrían preguntarse si un juego de **Yoshi** sin **Mario** puede llegar a ser bueno, y la respuesta la tuvimos con este divertidísimo cartucho que encantó prácticamente a quien lo jugara con su *gameplay*, memorable música y estilo infantil que nos ponía de buen humor y difería de las tradicionales aventuras por su concepto simple pero divertido. Además de que es de esos títulos que no terminas de explicar todas las razones por las cuales te gustó tanto, **Yoshi´s Story** ofrecía una forma de jugar diferente que dejó a un lado la idea de que esta raza de dinosauritos sólo servía para pasear a bigotones regordetes. Al especular con un *remake* que aproveche las cualidades en tercera dimensión que le quedarían perfectas a los gráficos del juego, también pensamos en que sería una mejor idea que todos los mundos pudieran ser jugados en la misma aventura, pues fue un detalle que no gustó a quien lo conoció hace ya algunos años.

Jet Force Gemini

*"**Floyd...** no tienes que hacer esto"*

Ahora tenemos un juego más de **Rare**, el cual continuó la idea de que un buen título no depende solamente de los gráficos, sino también de su *gameplay*, originalidad y emotividad, como pasó con el genial **Castlevania: Legacy of Darkness**, de Konami, o el intenso **WCW/nWo Revenge**, de THQ, cuyos personajes se ven acartonados pero se controlan de una manera magistral que a veces no se logra aun en juegos actuales en donde dependen de los gráficos más que del control y movilidad. En esta aventura espacial en donde debes ayudar a unos ositos que parecen mezcla de **Ewoks** con **Mogwais** se enfrentarán a diversos peligros y enemigos variados en escenarios que obviamente se verían espectaculares en 3D; además, ofrece un modo cooperativo simple que nos encantaría que fuera mejorado, tal vez controlando cada quien a uno de los protagonistas o a los otros personajes.





Algunas entregas como estos grandes juegos van más lejos de sólo salvar al mundo o rescatar princesas, ¡son grandes historias fuera de lo común!

Shadow Man

*"El final se acerca, **Shadow Man**"*

A pesar de que está basado en un personaje de cómic del mismo nombre, **Shadow Man** no tiene mucha relación con su contraparte impresa; aun así, el juego es notable por la atmósfera tan oscura que presentó -cosa rara en esos días-, así que estaría increíble verlo remasterizado en el Nintendo 3DS. El personaje es un guerrero vudú con un pasado trágico, que debe salvar al mundo de la llegada del Apocalipsis, pero obviamente no será un reto sencillo pues poderosas fuerzas demoniacas estarán listas para derrotarlo. El estilo de **Shadow Man** fue muy original y de los pocos juegos que tenían clasificación Mature en el N64. No es necesario que incluyan un modo *multiplayer*, pues se enfoca en la trágica historia del protagonista y su lucha contra el mal; así que si pulen los gráficos y tal vez un par de detallitos extras, será más que suficiente para que sea todo un suceso.

Con los dedos cruzados

¿Y bien? ¿Qué opinan de nuestra lista? Lo más importante de esto no es pensar en volver a jugar lo mismo, sino ver qué opciones novedosas se aplican a los juegos existentes, como el juego en línea y tener una experiencia más de inmersión en escenarios 3D en tiempo real. Estamos seguros de que algunos estarán más que de acuerdo con nosotros, pero también sabemos que hay quienes tienen sus propios favoritos y que les encantaría verlos en un genial *remake* en 3D, así que invitamos a que nos escriban y den sus puntos de vista. Mientras tanto, mantengamos la esperanza, pues a veces tenemos sorpresas agradables, ¿no creen? ¡Cuídense mucho y sigan jugando!

El Control de LOS PROFESIONALES

Por AXY

¡Un tema divertido!

¿Qué tal, camarada jugador, cómo has estado? Yo muy bien, gracias; espero que tú también te la estés pasando genial con los grandiosos juegos de 2012. Como siempre, te traigo un tema que estoy seguro que además de divertirte, te hará pensar bastante; así que prepárate para disfrutar de un par de páginas muy entretenidas que irán muy bien con una botanita y tu bebida preferida, sólo no vayas a llenar de condimento ni salsa las páginas de tu revista favorita. Comencemos de una vez, y no olvides que los mejores jugadores son aquellos que no se conforman con sólo ganar o terminar varios juegos, sino que van más allá para tener una mejor objetividad.



© Nintendo

Ser un videojugador no significa que tengas que "saberte todos los trucos" ni ganar siempre, se trata de divertirte y tomar las mejores decisiones siempre.

¡Tamales dulces y de mole!

Seguramente te preguntarás de qué se trata el tema de esta ocasión, pues es simple: ¿alguna vez durante una conversación entre videojugadores has pensado en algún tipo de situación de la que sólo meditando tomarás una buena decisión? Para ser un poco más específico, hace un tiempo hablamos acerca de los consejos para pasar tus vacaciones como un buen videojugador sin temor a que fueras a tener algún incidente desagradable. En esta ocasión veremos algunas situaciones imaginarias, variadas, familiares e inclusive algunas extremas en donde podrás pensar cuál sería la mejor opción para que el resultado sea favorable y veas con verdadera objetividad la solución que realmente te va a funcionar. Seguramente todavía tienes dudas o has levantado una ceja, así que vamos a comenzar para que lo comprendas sobre la marcha.



2D image of Nintendo 3DS game



2D image of Nintendo 3DS game

A pesar de que este juego es una ternura en distintos niveles, no creemos que sea exactamente la decisión ideal para la Isla Nintendo.



¡Bienvenido a la Isla Nintendo!

Comenzaremos con esta idea que hemos platicamos bastante en la redacción de Club Nintendo, la cual queremos compartir con todos nuestros lectores y que estamos seguros de que tal vez alguna vez te pasó por la mente. La situación es esta: por azares del destino estarás confiado a una isla desierta en donde no podrás llevar más que un sistema y un juego solamente, y pasarás muchísimo tiempo en este lugar, así que debes decidir cuál será esa consola y con qué juego te entretendrás durante tu estancia en la Isla Nintendo. Ojo, como es una isla de fantasía (*"el avión jefe, el aviooón"*; ja ja ja, no pudimos evitarlo; si no entiendes esta broma, pregúntale a tus papás sobre un programa con este nombre), no tendrás que preocuparte sobre nada más que la limitante que te presentamos; hay electricidad, comodidades, una pantalla o televisión a tu gusto y podrás cargar tu sistema portátil sin problemas. No habrá necesidad de que construyas una planta de electricidad a base de cocos.

De a Tom Hanks

Bien, la primera situación es sobre el confinamiento solitario en la Isla Nintendo. ¿Qué juego será el que te mantendrá ocupado? ¿Una aventura legendaria como **The Legend of Zelda**, un simulador como **The Sims** o tu propia mascota de **Nintendogs + Cats**? Antes de que decidas, debes pensarlo bien, pues podrás acabar un **Zelda** dos, tres e inclusive cinco veces sin fastidiarte, pero... ¿qué harás después de obtener todo y aprenderte el juego de memoria y saber perfectamente cómo vencer a todos los jefes? Te pone a pensarlo mejor, ¿verdad? Ahora bien, un **Sims** sería genial... pero pasa lo mismo: ¿hasta cuándo será divertido vivir una vida ficticia? Y ni hablar de **Nintendogs**, pues tal vez tu mejor amigo sea un balón de volibol o basquetbol. Nuestra recomendación sería un juego con *Replay Value* altísimo como uno de peleas, un *Puzzle* o uno en donde pueda cambiar la aventura y no sea lo mismo siempre. ¿Cuál escogerías? Cuando pienses en la mejor decisión, déjate guiar por tus instintos.

¿Retas?

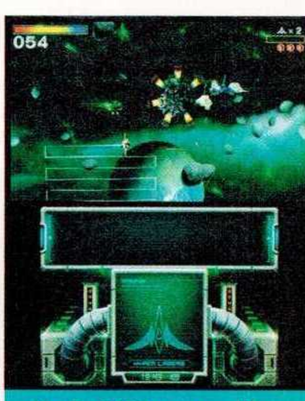
Pasemos a una variante de la situación, pues resulta que has encontrado a un amigo de tu misma especie (**"Wilson"** decidió irse a nadar, ja, ja, ja), además de apodarlo **Viernes** tienes la opción de volver a elegir un juego tomando en cuenta que ahora puedes usar ese otro control que estaba juntando arena. Nuevamente podría ser un juego de peleas, porque sería incómodo tener que jugar un **Resident Evil** vida y vida, ¿no crees? También uno cooperativo podrá parecer una buena opción, pero creemos que después de unas cincuenta veces de terminar **Contra** o **Double Dragon** las cosas se tornarían aburridas. Sería mejor algo con edición de escenas, para compartir y tener variantes, o bien un juego que a pesar de que sea lo mismo las situaciones cambien cada vez, como uno de deportes o un **Mario Kart 7**, por ejemplo. Nuevamente la decisión está para pensarse un poco, ¿verdad?

Fiesta en la playa

¿Qué tal? Tu confinamiento te permite tener a otros tres cuates contigo (o tal vez sean hermanos del mismo dolor), la cosa es que debes decidir qué título se acomodaría mejor a la ocasión. ¿Recuerdas que hemos repetido hasta el cansancio que los gráficos no lo son todo? Sabemos que definitivamente esta improbable situación es ficticia, pero nos hace pensar en lo que debemos definir como lo más importante al momento de elegir un juego. En este caso, definitivamente no vas a elegir un juego como **Chrono Trigger**, **Fire Emblem** o algo así, ¿verdad? La mejor opción será un *multiplayer* divertido y que tenga muchas variantes como un **Mario Party**, **Conker Bad Fur Day**, uno de deportes como **WCW/nWo Revenge** o un **Super Smash Bros. Brawl**. En gustos se rompen géneros, así que piensa cuál sería el cartucho, disco o tarjeta más adecuado en este caso.



Los juegos de Nintendo se han caracterizado por ser geniales para compartirse con los amigos, como **SSBB**.



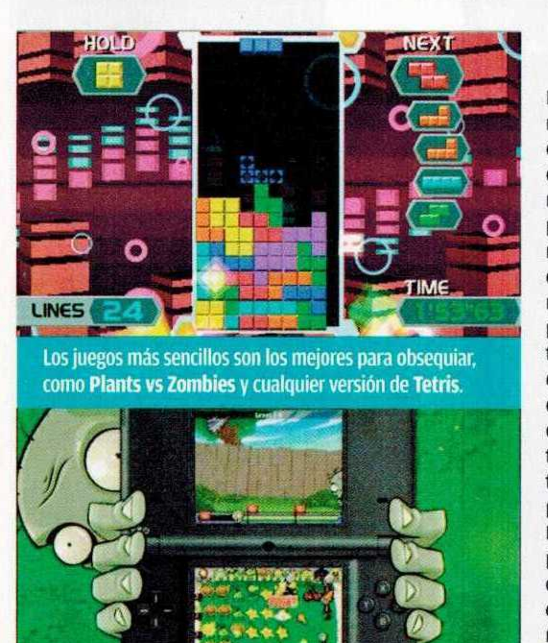
Star Fox 64 3D es una genial opción para jugar en línea.

Con Wi-Fi

Ésta es una opción con la que ni siquiera **Gilligan** hubiera soñado, pues estamos hablando de una isla con Wi-Fi, así que te dejamos que pienses acerca de qué juegos podrías tener en las tres condiciones anteriores, pero esta vez con la posibilidad de jugar en línea. Podría ser un **Star Fox 64 3D**, o **Mario Kart 7**, por ejemplo; aunque entre otras opciones viables podemos enumerar **The Conduit**, **Monster Hunter Tri**, **Mario Kart Wii** o **Super Street Fighter IV: 3D Edition**. Realmente, el juego *online* te daría la oportunidad no sólo de tener a un sinnúmero de oponentes contra quien jugar, sino también de escuchar o ver a otras personas; ¿o no habías pensado antes que tener un juego *online* te permite comunicarte sin necesidad de usar el teléfono y gastar más? Cuando te pones a pensar en las ventajas que ciertos aparatos tecnológicos te dan, le encuentras un mayor valor a cada cosa que tienes, como en este caso tus consolas de videojuegos.

Lugar extraño o poco confiable

Esta situación podría parecer simple pero realmente no lo es. ¿Recuerdas que hablamos acerca de ir de vacaciones y qué juegos llevar? Pues aquí tenemos una ocasión similar, pero en la que irás a algún sitio en donde no estarás tan seguro de tu tranquilidad, como podría ser a visitar a algún pariente que ni conocías, o bien a otro sitio en donde podrías encontrarte con alguna dificultad. Lo más recomendable definitivamente es no llevarte ningún sistema portátil si sabes que es un sitio problemático o podrías correr riesgos; pero si tienes alguna noción de adónde vas, puedes llevarte algún portátil que casi no uses, como tu Nintendo DS que probablemente quedó semiolvidado tras la llegada de tu Nintendo 3DS, y definitivamente algún compendio como **Namco Museum DS** o algún **Wario Ware Inc.**, pues lo más recomendable es tener varios juegos en un mismo título y variedad.



Los juegos más sencillos son los mejores para obsequiar, como **Plants vs Zombies** y cualquier versión de **Tetris**.

¡Qué detallazo!

Muy bien, sabemos de antemano que eres un jugador nato, ¿pero qué pasaría si deseas regalar a alguien especial un videojuego? Tal vez ya hayas estado en esta situación anteriormente, como puede ser que no, pero el chiste es decidir cuál sería la mejor opción para regalar a alguien un juego y que no vaya a terminar todo en una decepción. Lo primero que debes entender es que puede que la persona no tenga el mismo apego por los juegos como tú, y si los tiene, puede que no tenga las mismas preferencias. Si se trata de tu mejor amigo, sabrás perfectamente que querrá el nuevo **Metal Gear Solid**, porque es fan de esa serie; pero si se trata de tu novia o un primo a quien no conozcas mucho, ¿cuál será la opción correcta si no estás seguro de sus gustos? La mejor idea que tenemos es un juego casual, con *gameplay* simple, pero divertido como **Plants vs. Zombies**, de Nintendo DS, un **Tetris** o **Pac-Man**, pues son más atractivos para todos y no requieren de demasiada dedicación como otros más complejos que pueden lograr dejar con cara de extrañeza a la persona a quien se los regalaste. Trata de tener esto en mente al momento de elegir un obsequio para alguien.



El gran **Mario Kart 7** se puede jugar en línea con mucha gente.

Jugando con tu novia(o)

Ya que estamos hablando de tu pareja, ¿qué hay de la primera vez que vas a jugar con ella o él? Tal vez se trate de una videojugadora empedernida que sepa hacer más combos que tú en **The King of Fighters**, pero se puede tratar de alguien a quien no le llamen tanto la atención, lo cual es también probable. En este caso, lo mejor que podemos recomendarte es no tratar de lucirte demostrándole tu maestría con **Ryu**, porque además de caer mal harás que odie jugar contigo. Es mejor sondear antes de comenzar a jugar, pero si no tienes una idea precisa entonces la mejor opción es un **Mario Party**, **Mario Kart**, **Wii Sports** o algo similar, para que se diviertan mucho y no pases la mitad de tu cita explicándole para qué sirve cada botón al jugar algo complejo. Ojo, no vayas a cometer el error de subestimarla(o) y comportarte como un experto condescendiente, pues pueden darte una sorpresa o, peor aún, alejar a esa persona por tus fanfarronerías; la humildad hará que los demás sientan admiración por ti, ganes o pierdas. En especial, trata de jugar modulando tu nivel para no verte abusivo.



Hay tantos juegos como los **Mario Party**, **Super Smash Bros. Brawl** y **Wii Sports**, por ejemplo, que son geniales para pasar un rato con tu pareja, familiares o amigos.



No cabe duda de que hay juegazos que bien valen lo que pagas por ellos. ¿En verdad crees que hay algún título que merezca jugarse pirata?

¿Realmente vas a comprar piratas?

Ésta es una situación en la que seguramente ya has estado anteriormente. Sabemos de antemano que un producto original tiene un precio muy diferente del de la versión pirata que ves en los puestecitos callejeros, que te cuestan mucho menos que su contraparte de tienda, ¿pero te has puesto a pensar realmente en lo que implica comprar piratería? En primer lugar -y sin que suene a comercial-, ¿qué estarás demostrando al mundo? Los desarrolladores hacen su trabajo por ofrecernos un producto de calidad, y lo más apropiado es valorar su esfuerzo al comprarlo de manera legal, porque sí, la piratería es un crimen, aunque no lo creas. Sabemos que cuesta más adquirir un juego en tienda que en el tianguis, ¿pero no es lo que más te cuesta, lo que más valoras? Además, hay otras problemáticas, como la posibilidad de que tu sistema se arruine por ponerle cosas no autorizadas y se quede atrofiado en una actualización, ¿qué harías en ese momento?

Seguramente tendrás un familiar o amigo con tres o cuatro veces la cantidad de juegos que tú, pero estarán en bolsitas pegajosas, con papel mal impreso y un disco que ni siquiera está impreso. ¿Crees que los valore realmente? ¿Apreciará al cien un **The Legend Of Zelda: Skyward Sword** siendo que no trae ni siquiera instructivo? Comprar un juego en tienda no sólo te da la garantía de que será respaldado en caso de alguna falla, sino que también te proporcionará la satisfacción de estar haciendo lo correcto y tendrás en tus manos un producto original que valió la pena lo que pagaste por él. La pregunta no es qué juego comprar en esta situación, sino cómo comprarlo: ¿pirata u original? La decisión depende de ti...

Comprando/vendiendo usado

Finalmente, tenemos una situación más en la que tal vez ya te has visto o podrías estar: se trata de vender tus consolas o juegos, o bien comprarlos usados. Desde el punto de vista de la venta, trata de entender que si te deshaces de tus cosas (algo que preferiríamos que no pasara), debes venderlas a un precio razonable, pues no vas a recuperar ni 75% de lo invertido por la simple y sencilla razón de que ya es un producto de "segundo cachete"; de igual manera, te recomendamos que si eres menor de edad, un adulto te ayude a realizar las transacciones para que no haya problemas posteriores, y trata de vendérselas mejor a alguien que las valore.

Ahora bien, al comprar usado, el consejo es el mismo pero al revés: que un adulto te ayude si eres menor, y siempre revisa lo que vayas a comprar antes de quedar en un acuerdo, así no habrá sorpresas posteriores. Y si eres de los que gustan andan "chachareando" en los tianguis como Panteón, revisa bien los juegos y ten en mente que adquirir usado tiene sus pros y contras, pero siempre será mejor que comprar piratería que, sea como sea, sigue siendo algo malo.

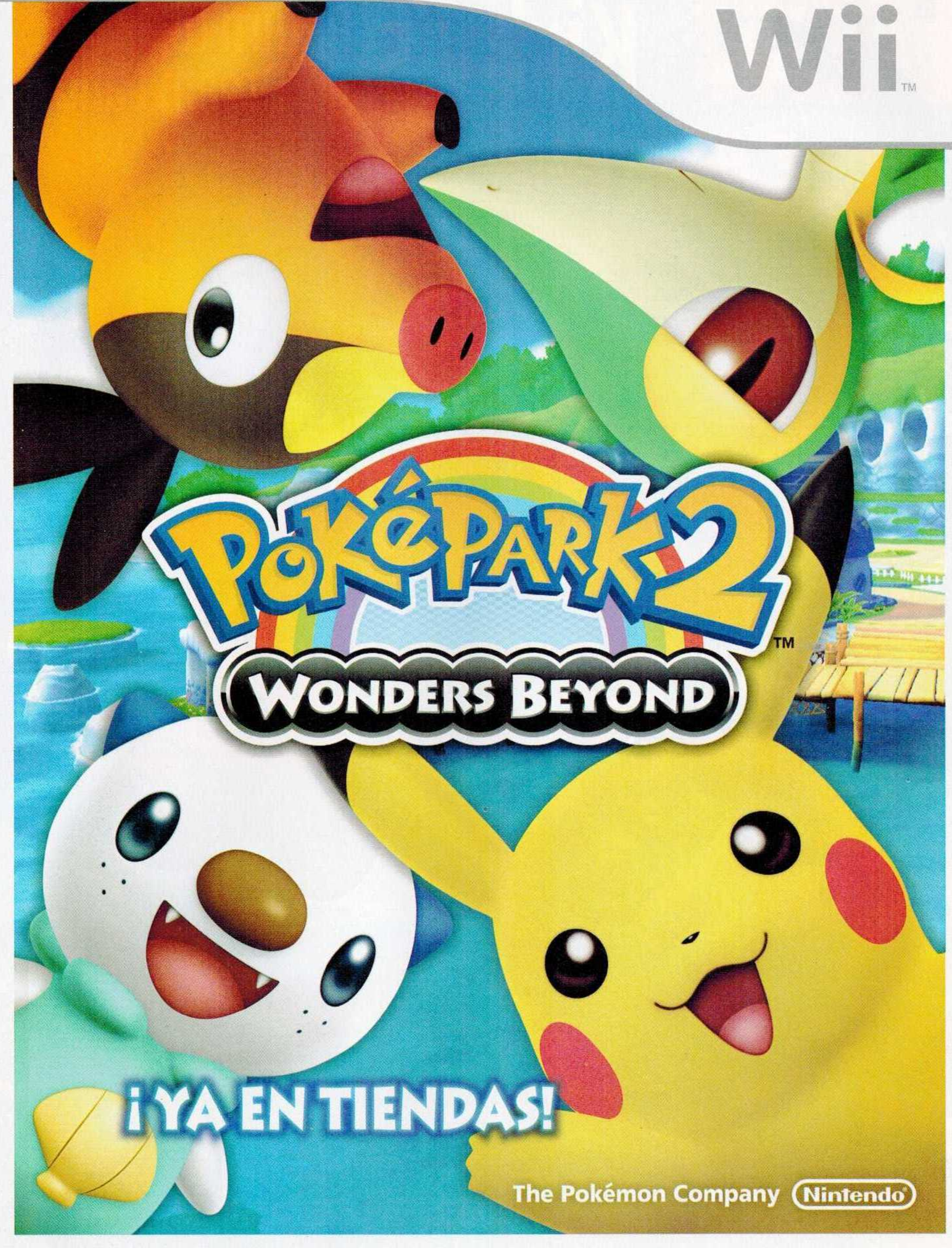




Existen series legendarias y juegos increíbles que simplemente no creemos que alguien cometa el error de deshacerse de ellas, como **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, que es una de las mejores entregas de la serie.

¿Cuál decisión tomarás?

¿Qué tal? ¿Te gustó esta mezcla de situaciones tan variadas como reales? Estoy seguro de que estarás de acuerdo con algunas de las decisiones que te presentamos aquí y que también tendrás tus propias ideas sobre ciertos eventos. El objetivo principal fue presentar a todos los jugadores las opciones que consideramos y hacerlos pensar en qué decidirían si estuvieran en la misma posición. No olvides que puedes escribirnos a nuestras direcciones para hacernos llegar tus comentarios, temas que te gustaría que tratáramos y todo lo que quieras; con una buena retroalimentación de nuestros lectores, podemos crear mejores artículos, que sean todavía más interesantes. ¿Qué esperas? ¡Escríbenos sin pena para que todos conozcan tus puntos de vista!


Wii™
PokéPark 2™
Wonders Beyond
¡YA EN TIENDAS!
The Pokémon Company
Nintendo

EL ARTE de Kirby's Return to Dream Land



Como siempre ocurre, las aventuras de **Kirby** están respaldadas por un gran trabajo artístico, como se mostró en **Epic Yarn** y ahora en este triunfal regreso al género de las plataformas y la acción, donde el personaje no dudará en usar todas sus habilidades para hacer frente a la amenaza próxima. Disfruta de las siguientes imágenes donde se puede apreciar el gran trabajo de Nintendo y la evolución de **Kirby**.

Uno de los poderes que obtendrás en esta aventura te va a permitir controlar el agua durante algunos segundos, ya sea para atacar a tus enemigos, o bien para avanzar sobre ella. Quizá no sea de las técnicas más efectivas pero sí de las más vistosas, aprovéchala cuando te encuentres rodeado.

Deslizador



¿Qué sería de un juego de este personaje sin poderes de fuego? Bueno, pues por fortuna esa respuesta aún no la tenemos ya que aquí podremos usar el fuego como disparo, además de encontrarlo en las bombas, que son útiles para atacar a distancia y a los jefes de nivel.

Bomba





Cañón

Fuego



Aventurero

No importa el escenario ni el enemigo, siempre tendrás un poder especial para completar tu misión. Si alguno no te agrada, intenta buscar otro rápidamente; nunca te deshagas de un movimiento sin tener otra ya listo, podrías meterte en muchos problemas.

Hojas

Hielo



Espadachín



Originalmente, **Kirby** se llamaría **Popopo** y el nombre de su juego se pensaba como Twinkle Popopo, pero más tarde, ya para el producto final, Masahiro Sakurai decidió cambiar un poco el diseño del personaje, así como su nombre, quedando en **Kirby**.









Existen diferentes personajes que interactuarán contigo en esta aventura. A muchos de ellos estamos seguros de que no te los esperabas. Precisamente ese tipo de sorpresas es lo que da frescura a esta obra que Nintendo ha desarrollado para todos los amantes del género.



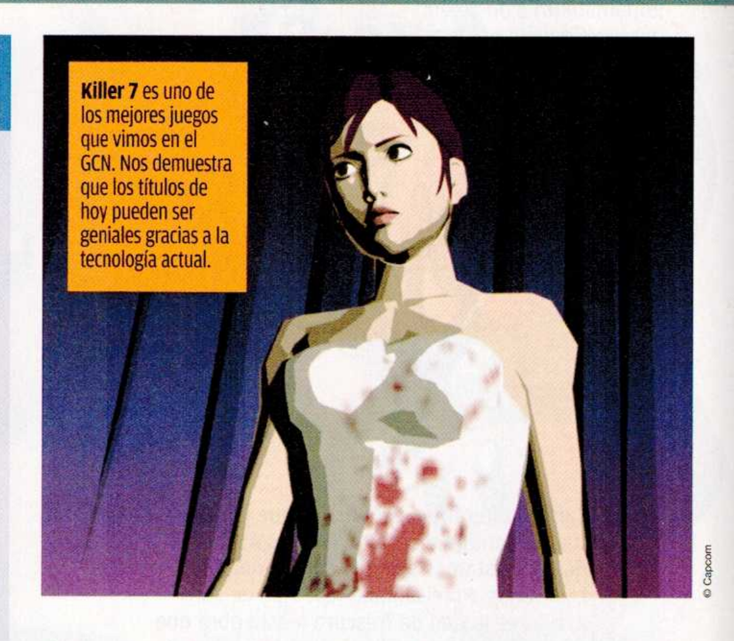
Cada poder que obtienes da a **Kirby** una personalidad distinta. Es como si controlaras a muchos personajes, ya que puede volverse agresivo o, bien, reservado; todo dependerá del entorno y la técnica que tengas. Si no lo has jugado, te recomendamos que lo hagas, es de los mejores títulos que podrás encontrar actualmente para Wii. No importa que no seas fan del personaje, después de este título vas a ser uno. Por lo pronto, disfruta del arte que hemos seleccionado para ti en estas páginas.



Ayer y hoy

Más allá de la objetividad

El entretenimiento electrónico ha evolucionado a pasos agigantados durante las últimas décadas. Hemos visto saltos notables entre cada una de las generaciones de consolas no sólo de Nintendo, sino también de sus competidores, pero como pasa con todo, no siempre las opiniones son unánimes y todos tenemos ideas a favor y en contra acerca de los cambios e innovaciones que se han suscitado a lo largo de la historia. Los veteranos del control opinamos muy diferente sobre los juegos de antaño, mientras que otros tienden a dejarse convencer de que los gráficos impresionantes son lo más importante. Todas las ideas tienen su valor, pero hay detalles que simplemente no podemos dejar pasar, por eso quisimos realizar esta comparativa, la cual tiene un propósito que esperamos captes conforme vayas leyendo. De cualquier manera, al final esclareceremos el verdadero por qué, si es que alguien no lo dedujo. Sin más preámbulos, comencemos...



Killer 7 es uno de los mejores juegos que vimos en el GCN. Nos demuestra que los títulos de hoy pueden ser geniales gracias a la tecnología actual.



El poder gráfico

Lo más notorio y el tema más común a tratar cuando hablamos de juegos viejitos y los comparamos con los actuales es, sin duda, la calidad de gráficos. Hoy día la mayoría de los jugadores tienden a dejarse llevar por lo visual, no se detienen a estudiar el juego en sí. Con lo anterior no queremos decir que forzosamente un cartucho de hace 20 años sea mejor sólo porque se ve "pixeleado", simplemente decimos que desde el inicio de la industria ha habido títulos buenos y malos, sin importar que antes sólo veíamos cuadritos en pantalla, y ahora parece que estamos jugando una película en CGI. Lo importante de esta cuestión es saber valorar cualquier tipo de juego sin tener la idea de que el poder gráfico lo es todo; así, podremos valorarlo más por lo importante, que es el *gameplay* y el factor diversión de cada entrega ya sea de un juego o de una serie.

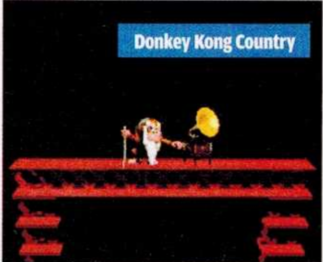
Algunos elementos son mucho más relevantes para un buen videojugador, como el *Replay Value*, la originalidad, etc., así que vamos a ver varios de estos puntos poco a poco para dejar claras algunas cuestiones en torno a las diferencias entre los juegos de antaño y los actuales. Ojo, hay que tener en mente una cosa importantísima y que la mayoría de los defensores del poder gráfico olvidan: los juegos de "hoy", serán los "de ayer" mañana, y alguien más joven se expresará de ellos como algo anticuado. Te dejamos eso de tarea, mientras... sigue leyendo.

Los juegos viejitos son apreciados por aquellos que los conocieron en su momento, pero todos podemos valorarlos si tenemos mente abierta respecto de la evolución.

"Tres vidas, tres Continues... ¡era todo lo que teníamos!"

¿Recuerdas estas palabras que nos dijo el buen **Cranky Kong** en **Donkey Kong Country**? ¡Claro! Se trata de unos de los regaños más memorables de la industria: el buen simio nos hace mención de que hace algunos ayeres las cosas eran distintas de lo que jugamos hoy, en relación directa con las limitantes que había en los juegos de antaño, como las vidas y los Continues, que por lo regular eran tres de cada uno (si es que había la opción de continuar) y rara vez era posible conseguir más. Esto es un gran contraste con juegos de plataformas posteriores, como la serie de **Mario** o el mismo **Donkey Kong Country**, en donde conseguir más de cincuenta vidas era algo fácil, aun sin realizar algún tipo de truco específico. Esto va de la mano con otros elementos que veremos a continuación, que hacían más difícil terminar un juego gracias a sus cualidades y elementos característicos.





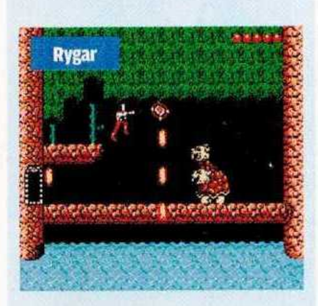
El núcleo de un juego

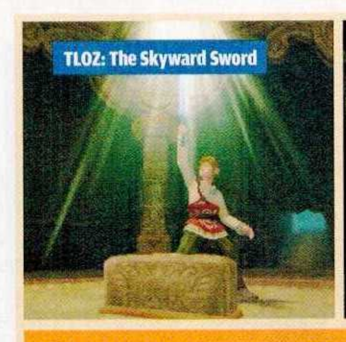
Al igual que el punto anterior, queremos hacer hincapié en que hay que tomar en cuenta que existe ese detalle importantísimo que es el *gameplay*, parte fundamental de todo videojuego así sea antiguo o novedoso, pues de él depende que sea divertido y valga la pena jugarlo. No importa si los gráficos son superiores a la realidad o se trate de un personaje creado en un cuadro de 16x16 pixeles, si no se juega bien, simplemente no vale lo mismo que uno que te divierta como se debe. Ahora sí, continuemos...

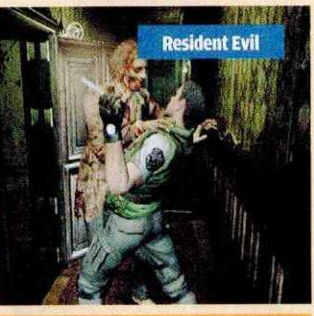
¡Salvación por mí!

En el inicio de la industria los juegos eran más simples, carecían de una historia estructurada en la mayoría de las ocasiones; asimismo, muchos consistían en innumerables etapas cuya dificultad se iba incrementando conforme ibas avanzando hasta convertirse en algo casi imposible de vencer. Con la llegada de tramas más intrincadas, misiones largas y otros elementos, la necesidad de interrumpir una aventura fue imprescindible, por eso se crearon los *Passwords* y se incluyeron las baterías que permitían guardar el progreso para continuar más tarde con la misión.

En esencia esto fue una gran ayuda para interrumpir una jornada y dio la oportunidad de crear juegos más largos, a diferencia de las antiguas etapas continuas sin final. Lamentablemente, si sabes aprovechar esta cualidad a tu favor, puedes quitar mucho sabor al juego, pues si salvas justo antes de enfrentar a un jefe (por ejemplo), no importa cuántas veces te derrote, puesto que podrás volver a intentarlo una y otra vez hasta vencerlo. Claro que depende de cada quien la forma de hacer uso de esta opción, pero nosotros creemos que como antes debías cuidar tus vidas como oro para no ser eliminado y tener que volver a comenzar desde el principio, desarrollabas mayor nivel de habilidad, que no pasa con los juegos de hoy donde salvar tu progreso constantemente te ayuda a terminar el juego mucho más fácilmente.


Rygar


TLOZ: The Skyward Sword


Resident Evil

Muchos juegos de las generaciones más recientes nos permiten disfrutar de historias más intrincadas y son geniales visualmente hablando.

Una aventura más larga

Dentro de las varias ventajas de los juegos más nuevos está una muy importante, que es la duración extendida de la jornada de principio a fin. Antes, los juegos no eran tan largos y sus elementos resultaban menos numerosos por las limitantes de cada sistema; ahora, es posible gozar de una historia que dure muchísimas horas (las cuales varían según tu tiempo y habilidad) y que presenta cambios y giros para hacerla aún más disfrutable. Asimismo, como la calidad de gráficos es mayor y se cuenta con más herramientas para la creación de mundos, personajes y elementos más detallados, la experiencia es todavía más impresionante.

Juegos como el gran **Resident Evil** nos demostraron que aunque la versión original es sumamente buena, el *remake* para Nintendo GameCube fue todavía mejor, al igual que otras aventuras extensas y memorables como **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, que te ofrece una experiencia más sobrecogedora que el original de Nintendo Entertainment System. Cada uno es especial en su rango, y así deben de apreciarse, no compararse como iguales en estas cuestiones, pues hay varias generaciones entre ambos.

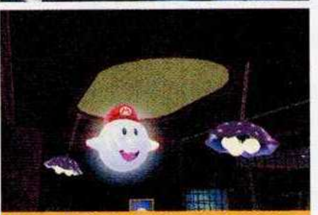
Actualmente es posible crear mundos extensos y tener más elementos para obtener juegos increíbles. La cuestión es que no se olvide el toque mágico de antaño.



¿Más o menos difíciles?

Cuando hablamos de videojuegos, muchas veces cometemos el error de confundir la sencillez con la dificultad, lo que es totalmente distinto pues aunque varios juegos son más complejos y debes memorizar más funciones en los numerosos botones y combinaciones de los mismos, eso no significa que el juego sea más difícil que uno en donde sólo saltas y disparas. Que un juego sea sencillo no significa que sea más fácil pues, por ejemplo, podríamos apostar que todos los jugadores que compraron su **Super Mario Galaxy** ya lo terminaron (obteniendo o no el 100%), pero no todos los que llegaron a jugar **Super Mario Bros.** pudieron conquistar los ocho mundos, y menos en la segunda vuelta. A pesar de que en el título de Wii la experiencia es notablemente más impresionante pues viajas en el espacio, tienes trajes distintos y habilidades y movimientos variados, la dificultad del de NES radica en que se requiere de una habilidad y reflejos mayores para acabarlo, aun cuando los movimientos y poderes de los fontaneros son más limitados.




Super Mario Galaxy es un juegazo, va más allá de un mundo normal.

Claro está que no es una regla forzosa, pues el más difícil de todos los juegos de la serie **Contra** es indudablemente el **4**, de Nintendo DS. A pesar de que es más complejo en cuanto a control y visualmente más impresionante que el primero, en definitiva es más desafiante que sus contrapartes de 8 bits, e inclusive que el gran **Contra III: The Alien Wars**, que estaba considerado como el mejor y más difícil de todos hasta la llegada de la cuarta entrega. En lo que concluimos es que la tendencia actual es que es mejor que un juego sea fácil para que lo acabes rápido y compres el siguiente; a diferencia de antes, que podían pasar años después de que lo adquiriste y aún no lo terminabas. Para muestra tenemos algunos juegos muy difíciles y desafiantes, como **Rygar**, **Demon´s Crest**, la serie de **Super Star Wars** y muchos más.

Complejidad de historias

Un detalle más a favor de los títulos actuales es que gracias a los avances tecnológicos y la capacidad de almacenamiento de datos de cada juego ahora podemos disfrutar de historias mucho más intrincadas e impresionantes que en los juegos viejitos, en donde la historia si no era nula, sí más simple, como detener al malo para que no domine el mundo. Juegos como **Killer 7** o **Eternal Darkness: Sanity´s Requiem** son muestra de esto, y aunque no podemos criticar la falta de una historia con cinemas y finales largos de los clásicos, muchas veces dicha trama se confinaba solamente a estar impresa en los instructivos o era mucho más sencilla, lo cual evitaba que te envolviera de la manera que lo hace un **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, por ejemplo. Claro que, como siempre, había excepciones, como **Ninja Gaiden**, pero otros no ofrecían la misma complejidad en la historia o no se molestaban en que la tuviera, aun si era posible.



Eternal Darkness: SR



Killer 7

Entregas como estos grandes juegos van más lejos de sólo salvar al mundo o rescatar princesas, ¡son grandes historias, fuera de lo común!



¡Ponte las pilas!

Parece algo redundante hablar de las baterías cuando estamos comparando juegos viejos con actuales, pero hablando de los sistemas, especialmente de los portátiles, sí es una gran ventaja que tengan batería interna recargable, pues nos permite no gastar tanto en pilas, como pasaba con los Game Boy anteriores, pues el "tabique" usaba cuatro baterías AA, por ejemplo. ¿Te imaginas tener que comprar pilas para el Nintendo 3DS? ¡Además del gasto, sería mucho más pesado y menos compacto! Todavía recordamos que el Game Gear, de SEGA, usaba seis baterías AA, que sumadas al peso de aproximadamente 400 gramos del sistema ¡lo convertían en una verdadera torta cubana con botones! Eso de "portátil" era un decir, ¿no crees? Y fíjate que este sistema tenía una duración de juego de aproximadamente cuatro horas con pilas alcalinas, así que imagínate cuánto tenías que gastar en baterías para este sistema. Después de estos datos ya no es fácil quejarse tanto de la duración de la pila del Nintendo 3DS, que es recargable, ¿verdad?

Controlando la situación

Pasemos a los controles de las consolas. A pesar de que hemos corroborado que muchos jugadores nos sentimos más cómodos con el tipo de control básico de los videojuegos (*Pad* o *Stick* direccionales y botones en un mismo control), especialmente para juegos donde la acción es rápida, la evolución que tuvo la industria al ofrecer nuevas formas de jugar es algo notable de los sistemas actuales, pues ahora se pueden ofrecer experiencias más realistas que antes. En títulos como **Wii Sports** es posible sentirse más adentrado al deporte; mientras que en Trauma Center, por ejemplo, debes usar los controles como si fueran instrumental médico, lo que con un control clásico no tendría el mismo impacto. Otro ejemplo es el sensacional juego **The Godfather**, pues aunque apareció en todas las consolas de competidoras, la versión **Blackhand Edition**, de Wii, ofreció una experiencia más intensa al manipular los movimientos como golpes, agarres, etc., como si fueran tus propias manos gracias al Remote y Nunchuk. Posteriormente, esto fue copiado por la versión de PlayStation 3, aunque con menor precisión y una variedad bastante limitada de movimientos y precisión.



The Godfather: BHE

¿Te imaginas jugar un **Double Dragon II** en línea? ¡Eso sería más que fantástico!

Juego en línea

Definitivamente, una de las mejores ventajas de los títulos actuales es la posibilidad de jugar con ellos en línea y llevar a un nuevo nivel la experiencia de participar con tus amigos aunque esté lloviendo o la distancia sea un problema. Aquí no hay mucho qué decir, el juego en línea es una ventaja y punto; por supuesto que sabemos que algunos juegos se disfrutan mejor en compañía de tus familiares o amigos en una reta de fin de semana, con botana y convivencia directa. Por otra parte, hubiera sido increíble jugar por ejemplo un **Double Dragon** en línea con tu hermano que se fue a vivir a Estados Unidos y que, obviamente, no puede estar en tu sala por la distancia, ¿no crees? Recordemos que la tecnología nos permite hacer más cómoda la vida y hace que los kilómetros se recorran en milésimas de segundo, ¿no es así?

Juegos descargables *vs.* físicos

Aquí tenemos opiniones encontradas, pues sabemos de antemano que la idea de descargar juegos, sea de la consola que sea, tiene muchas ventajas como un precio más razonable al no tener que "pagar aparador" ni envíos o impuestos de aduanas. Sentimos que los cartuchos de antes (aunque también se pueden incluir los actuales físicos), nos daban una sensación más emocionante al ir a la tienda, tener la expectación de encontrarlo, comprarlo, recibirlo y verlo en nuestras manos finalmente. Vaya, hasta el olor del celofán que le quitábamos era algo que nos emocionaba sobremanera desde que comprábamos el cartucho hasta que lo poníamos en nuestra consola. Hay quienes siguen prefiriendo tener el juego físicamente por el simple hecho de "tenerlo" realmente a descargarlo, aunque debemos recordar que algunos es casi imposible conseguirlos físicamente, como **Castlevania: Rondo of Blood**, por ejemplo, el cual podemos descargar en el Wii y jugarlo sin necesidad de tenerlo materialmente.



Castlevania RoB

Algunos títulos pueden descargarse para las consolas actuales, lo cual es una ventaja sin precedentes.





Los juegos de antes no tenían tantas secuelas como los de ahora (con sus excepciones); se quedaron como maravillas de una sola entrega.

Originalidad

A pesar de que en toda la historia de la industria encontramos franquicias con numerosas secuelas, precuelas y versiones alternas, es fácil notar que antes había mucha originalidad y los juegos no tenían tantas continuaciones como ahora. Juegos como **Plok**, **Shatterhand**, **Arkista´s Ring** o **Little Samson** fueron increíbles entregas que nunca tuvieron secuelas ni *remakes*; en cambio, hay otras series que siguen y siguen teniendo más entregas, lo que nos hace pensar que ya se les acabaron las ideas, además de que están sobreexplotando una saga para sacarle más dinero, aun cuando la franquicia dejó de ser grande hace ya muchos juegos atrás, como pasó con **Mega Man Battle Network**, por citar un ejemplo. No es que las continuaciones sean malas siempre, simplemente es mejor no lanzar un juego (o más) cada año forzosamente para ofrecer un poco de originalidad a los fans, aunque tengamos que esperar un poco más.



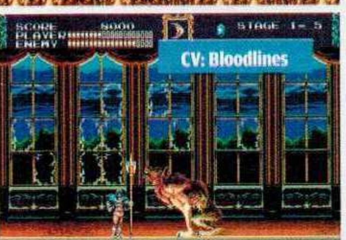
La evolución de la industria nos ha traído nuevas formas de jugar, y aunque prefiramos un control clásico, siempre es bueno seguir el avance tecnológico y sus bondades.

La competencia es buena... con sus excepciones

Para terminar, queremos resaltar un detalle sobre la exclusividad, pues anteriormente un título podía tener versiones para varias consolas competidoras, como pasó con **Battletoads**, cuyas entregas variaron dependiendo del sistema al que fueron adaptadas, pero seguía siendo prácticamente el mismo juego. Otras series ofrecían una entrega totalmente distinta y exclusiva para cada consola, como **Castlevania: Bloodlines**, que sólo vimos en el SEGA Genesis y que nos hubiera gustado en el SNES, mientras que el gran **Castlevania III: Dracula´s Curse** fue exclusivo del NES. Esto sigue viéndose, especialmente cuando hablamos de franquicias de cada compañía, como **Mario**, de Nintendo; afortunadamente, en la actualidad es posible que haya muchos juegos multiplataformas, como **Driver: Paralel Lines**, que apareció para todas las consolas de la época, así no tenías que hacer coraje porque salió para un sistema que no tenías. Aunque sigue habiendo exclusividad, actualmente son más los títulos multiplataformas que antes.







Sigue habiendo juegos exclusivos, pero son menos que las entregas de hace tiempo, que diferían mucho entre versiones.

¿Alguien todavía tiene dudas?

Pues bien, como te lo mencionamos al principio, hicimos esta comparativa no con la finalidad de definir a un ganador entre los juegos viejitos contra los nuevos, sino para concientizar a los jugadores en general de establecer una tregua entre ambos, que creemos que ayudará a saber valorar los inicios de la industria, con el fin de disfrutar todavía más las maravillas tecnológicas de hoy. No se trata de que uno sea mejor que el otro, porque lo que hoy ves impresionante debe su grandeza a lo sencillo de ayer. Así que ya lo sabes, si quieres ser un verdadero videojugador, debes aprender a dar su importancia a cada etapa de la evolución de nuestro pasatiempo favorito: los videojuegos.

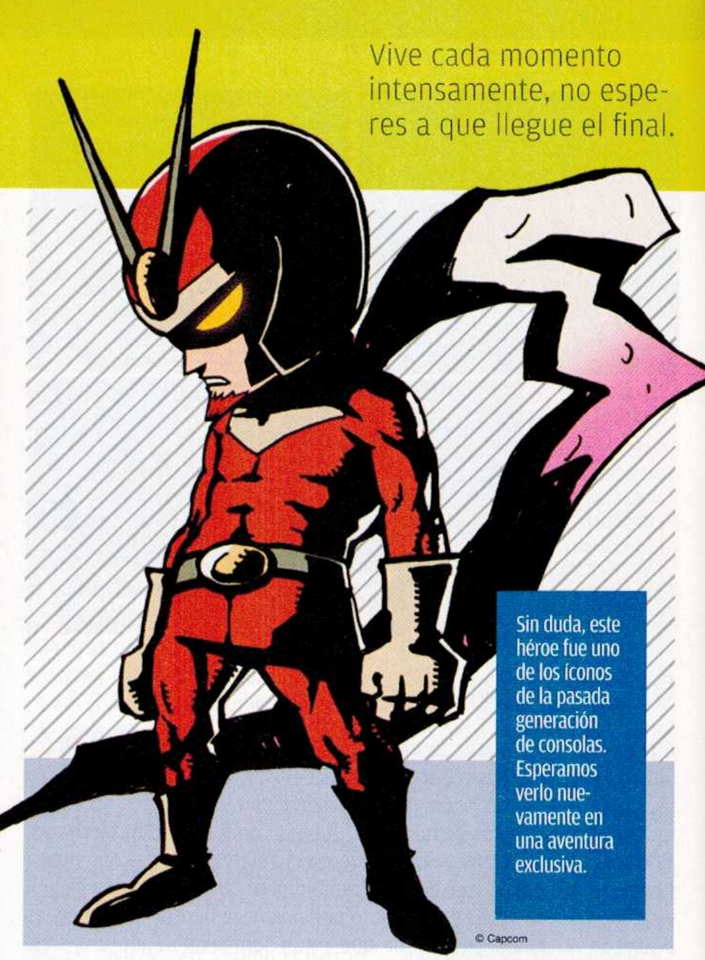
FINALES

Vive cada momento intensamente, no esperes a que llegue el final.

Viewtiful Joe
Nintendo GameCube

Cuando el GameCube gozaba de gran salud en su catálogo, Capcom anunció cinco juegos exclusivos para la consola (que algunos se hayan cancelado es otra historia), de entre los cuales el que más llamaba la atención era **Viewtiful Joe**, un juego de acción en dos dimensiones que de inmediato se colocó como el más esperado, sólo debajo de **Resident Evil 4**. La historia del juego es de lo más peculiar, tomamos el papel de **Joe**, un chico como cualquiera, que gusta del anime, los cómics y los videojuegos, sólo hay una cosa que le importa más que eso: su novia, **Sylvia**. Como cualquier pareja, un día deciden ir al cine a ver la película de moda; lo que no se imaginaron es que este hecho cambiaría la vida de ambos para siempre. En la cinta, de la nada salen los personajes de la pantalla pero no, no es ninguna proyección en 3D, los villanos vencen a su héroe y secuestran a su novia, toda una pesadilla, pero por fortuna **Joe** también entra a la película y recibe asesoría de **Capitán Blue**, su ídolo de todos los tiempos. Él le explica que aún hay una esperanza para ver a su novia una vez más con vida, pero debe terminar la filmación y derrotar a todos los enemigos que aparezcan... No es fácil, pero da a **Joe** un traje especial, además le enseña técnicas especiales, con las que podrá luchar en contra de los enemigos más poderosos.

Después de pasar por muchas dificultades (quien haya jugado esta obra sabe lo complicado que es terminarla), **Joe** llega a la antesala del paradero de **Sylvia**, sólo que hay un pequeñísimo problema, tiene que derrotar una vez más a todos los jefes finales, pero ahora de manera ininterrumpida... sólo te diremos que necesitarás bastantes bombas. No resulta fácil pero **Joe** vence al terrible jefe final, **Sylvia** está segura y todos los asistentes al cine son testigos de su hazaña. Lo normal sería que fueran a descansar, a disfrutar de estar juntos, pero el destino parece tenerles otra sorpresa, una aventura más, a **Joe** le agrada ser superhéroe y su novia no quiere quedarse fuera de la experiencia, así que ahora serán un dueto que luche contra el mal, no por fama, no por dinero, sino por diversión, así que el mundo puede estar tranquilo, contarán con dos héroes muy especiales que darán todo por la verdad y la justicia.



Sin duda, este héroe fue uno de los íconos de la pasada generación de consolas. Esperamos verlo nuevamente en una aventura exclusiva.

"Un hombre usa una cicatriz como si fuera una medalla."

Joe









La dificultad de este juego ha sido uno de los puntos que lo han hecho tan famoso, ya que no resulta sencillo aunque sea el primer nivel. Realmente requieres de gran habilidad para pasar cada combate y cada escena, tus nervios y determinación serán puestos a prueba minuto a minuto.

Super Mario Galaxy
Wii

Uno de los mejores juegos de Wii, eso no está en juicio. **Super Mario Galaxy** no sólo tiene una jugabilidad envidiable, sino también goza de una historia emotiva y divertida. Todo comienza con el festival de las estrellas, una fiesta que el reino champiñón celebra cada cien años. Tal cantidad de tiempo no fue elegida al azar, sino porque al cumplirse dicho lapso se puede ver en el cielo el paso de un gran cometa. **Mario** es uno de los invitados especiales al evento, parece que será una noche maravillosa pero no es así, el destino tiene otros planes. Cuando **Mario** se acerca al castillo para estar con **Peach**, aparecen barcos voladores... sí, no puede ser nadie más que **Bowser** y sus secuaces, como **Kamek**, quienes están decididos a robar a la princesa de una vez por todas, así que comienzan a subirla a su flotilla, mientras **Mario** corre desesperado intentando detenerlos. Pero gracias al hechicero de **Bowser** no alcanza su objetivo y despierta en un planeta pequeño.

Al despertar, lo primero que viene a su mente es la princesa **Peach**, sabe que tiene que rescatarla. Cuando la desesperación está a punto de acabar con sus esperanzas, encuentra a una nueva princesa, **Rosalina**. Ella no le dice mucho acerca de dónde viene ni cuál es su misión en esta aventura, lo único que desea es ayudarlo a recuperar a **Peach**, por lo que pone a su disposición su pequeño planeta, que en realidad es una nave que puede moverse por la galaxia. Para alcanzar a **Bowser**, tiene que reunir las Maxiestrellas repartidas en varios planetas, sólo ellas pueden dar la fuerza a la nave de **Rosalina** para llegar al sitio donde el tirano tiene secuestrada a la princesa. Tras un largo viaje, **Mario** lo logra, cruza la flotilla de barcos destruyendo todo a su paso, pero aún debe ir por un planeta más. Al final del largo y difícil recorrido lo esperará su gran enemigo, **Bowser**. Es una lucha como jamás se había visto, **Bowser** sabe que ha enfrentado al plomero en muchos lugares en tierra firme, por lo que ahora, en el espacio, espera tener ventaja. Tras una larga batalla, **Mario** vence, el planeta explota y caen en el reino champiñón. El bien ha vencido y el festival puede continuar, todos agradecen a **Mario**, pero él sabe que nada hubiera sido posible sin **Rosalina**.



Para muchos, ésta es la mejor aventura de **Mario** de todos los tiempos. ¿Tú qué opinas?

"Para salvar a tu ser amado, deberás viajar por la galaxia"
Rosalina



Fue tal la fama de este nuevo personaje, que se ganó de inmediato un lugar dentro de las competencias de **Mario Kart** para Wii y Nintendo 3DS.



La emotiva historia ha logrado cautivar a todos los jugadores que han tomado el control para disfrutar esta obra. Simplemente, es un clásico instantáneo que no te puedes perder por nada del mundo.

Si deseas ver el final de un título que te traiga gratos recuerdos, que jamás pudiste terminar o jugar, mándanos un correo electrónico a la dirección de la revista con tu petición, clubnin@clubnintendomx.com. Por lo pronto, ha sido todo por este mes, esperamos que hayas disfrutado los desenlaces.

EL OJO DEL CUERVO

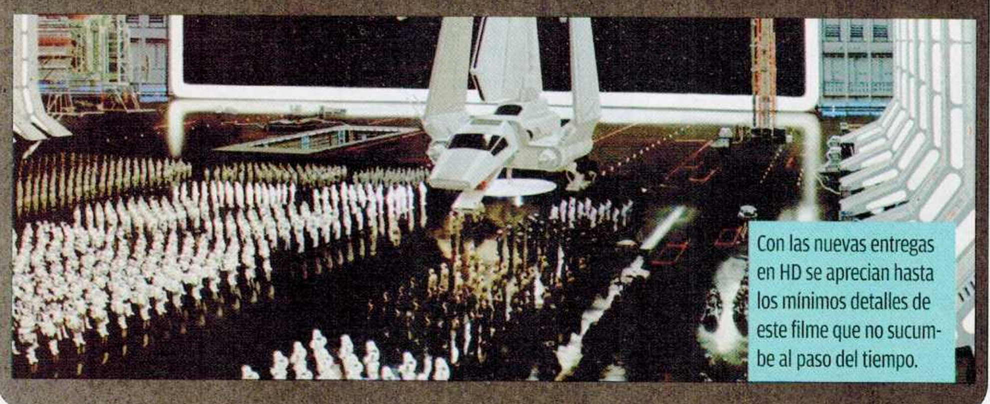
Por Hugo Hernández

La guerra de las galaxias



La saga que desafió la creatividad

Alguna vez George Lucas dijo: "Los sueños son sumamente importantes. Nada se hace sin que antes se imagine". Esta gran personalidad, oriunda de California, es el creador de una de las sagas que redefinieron el concepto de Ciencia Ficción, marcando la pauta para siguientes desarrollos. **Star Wars** no fue uno de sus primeros proyectos, pero sí el que le daría proyección internacional y lo posicionaría como un visionario en la industria, además de volverlo ícono de la cultura pop. Todo inició en 1977, cuando Lucas logró exhibir su filme y se convirtió en un *hit* que hasta ahora sigue cosechando éxitos, tanto por reestrenos en cine como por las versiones para video (recientemente en Blu-Ray) y, claro, actualmente tenemos la proyección en 3D que inicia con **Star Wars Episode One: The Phantom Menace**. De esta franquicia hemos visto surgir no sólo versiones alternas en cómics, donde se explican a detalles los eventos ocurridos antes de que **Luke Skywalker** decidiera iniciar su cruzada rebelde en contra del Imperio, así como también sobre lo que ocurrió tiempo después de que lograran ganar la gran batalla. De igual forma, los videojuegos no se dejaron esperar, y desde el Atari hemos visto cómo la guerra intergaláctica se ha expandido a todos los medios. Por supuesto, los juguetes, juegos de mesa, tarjetas coleccionables y libros son parte complementaria de este universo que cada vez se expande más. Debido a ello a finales de los años 90 George Lucas decidió producir los tres capítulos previos a la trilogía original, en los que se plantearía la atracción de **Anakin Skywalker** hacia el entrenamiento Jedi y hasta cómo fue que sucedieron los hechos que lo orillaron a convertirse en la figura oscura que todo mundo conoce de alguna u otra manera: **Darth Vader**.



Con las nuevas entregas en HD se aprecian hasta los mínimos detalles de este filme que no sucumbe al paso del tiempo.

El surgimiento de la primera trilogía

Fue un tanto difícil para George Lucas llevar a las salas de cine su primera película de **Star Wars**, muchos no tenían fe en el proyecto y, de hecho, varias cadenas distribuidoras rechazaron su cinta (supongo que ahora se han de arrepentir). Los protagonistas fueron Mark Hamil (**Luke Skywalker**), Harrison Ford (**Han Solo**), Carrie Fisher (**Princesa Leia**), Alec Guinness (**Obi Wan**), entre otros. **Star Wars Episode IV: A New Hope** fue todo un suceso en efectos especiales. Estamos hablando de 1977, es decir, no había la tecnología que tenemos en estos días, con poderosas computadores que *renderean* las escenas más espectaculares creando fantasías y vivencias que son sobrepuestas en la famosa pantalla verde, que también fue utilizada por George Lucas pero en una modalidad más austera, que ha ido perfeccionando su compañía Industries Light & Magic.

La historia de esta película gira en torno a **Luke Skywalker**, un joven que desconocía su destino y origen, pero que a través de las enseñanzas de su maestro, **Obi Wan Kenobi**, comprende que es heredero de un gran poder y que, con un poco de entrenamiento y esperanza, podría lograr dar fin a la opresión del Imperio Galáctico. El principal objetivo de la Alianza Rebelde es destruir la Estrella de la Muerte, una base espacial capaz de explotar planetas enteros con un poderoso rayo láser. Por esa razón **Luke**, junto con un grupo de rebeldes, formado por **Han**, **Leia**, **Chewbacca** y un par de curiosos androides, emprenden la misión para dar el golpe fatal a los planes del Imperio. Sin embargo, se enfrentarán a uno de los mayores villanos en la historia del cine, **Darh Vader**, el ser que se dejó seducir por el Lado Oscuro de La Fuerza y que ahora sólo responde a las órdenes de su maestro, **Darth Sidious**.

Ahora que están disponibles dos trilogías de **Star Wars** sólo falta ver qué planes tiene George Lucas para continuar la historia, esperemos que en el futuro veamos más historias en la pantalla grande. Sería genial una adaptación de **Shadows of the Empire**, ¿no crees?



Grievous es uno de los más poderosos enemigos que enfrentan los Jedi y es culpable del deceso de varios de ellos.

¿Sabías que...?

1.- Star Wars Episode I: A new Hope ganó seis premios Oscar en categorías como Mejor dirección de arte, Mejor diseño de vestuario, Mejores efectos especiales, Mejor edición, Mejor música original y Mejor sonido. Además, obtuvo un premio de logro especial por los efectos de sonido, por las voces de los robots y alienígenas.

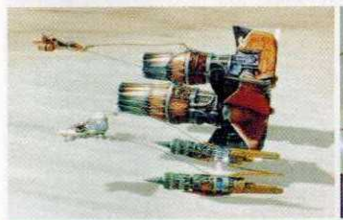
2.- Para el personaje de **Darth Vader** se tuvo la necesidad de recurrir a varios actores. David Prowse fue quien vestía el famoso traje oscuro, mientras que James Earl Jones se encargó de dar la voz característica del Sith. En cuanto al rostro que ves cuando **Luke** quita la máscara de **Vader**, se trata del actor Sebastian Shaw. Además, Bob Anderson, famoso maestro de esgrima, fue el encargado de realizar muchas de las escenas o duelos de espadas... En fin, un personaje bastante complejo de caracterizar.

3.- En 1999 un cortometraje llamado **George Lucas in Love**, escrito y dirigido por Joe Nussbaum, nos mostraba una forma alterna de cómo había sido la inspiración para **Star Wars**. Esta parodia fue una de las más remarcables por su contenido. Si eres fan de **Star Wars**, no dudes en conseguirlo en Amazon.











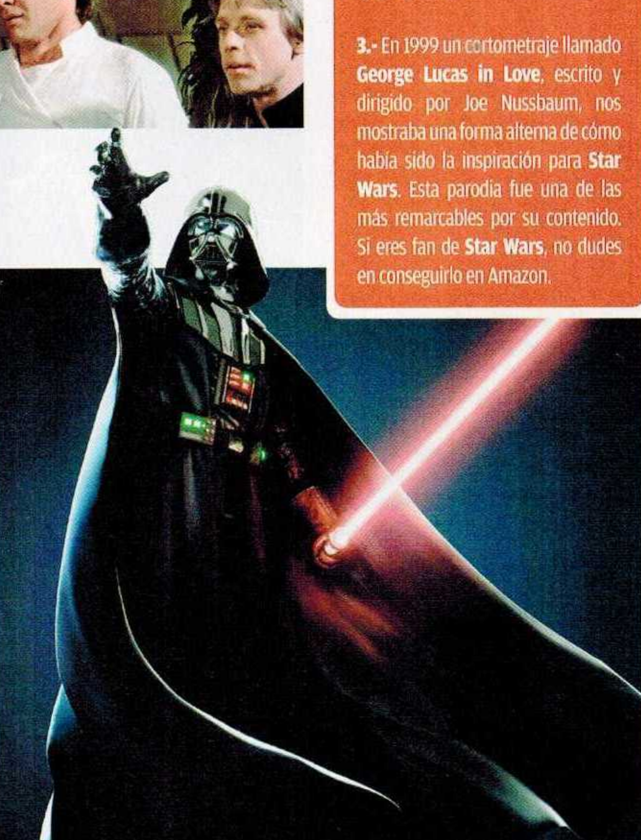


En **Episode I**, **Anakin** demuestra su habilidad como piloto de Pod Racers, lo cual más tarde se ve reflejado en su destreza en las naves de combate, como su Tie-Fighter.

Luego de la victoria de los rebeldes, la tranquilidad sólo duró tres años. En **The Empire Strikes Back** (mayo de 1980), el Imperio Galáctico emprendió la cacería de los rebeldes a mayor escala, mientras que **Luke Skywalker** continuaba su entrenamiento con **Yoda**, uno de los legendarios maestros que sobrevivió a la aniquilación de los Caballeros Jedi. Ésta fue una de las entregas más espectaculares, sobre todo por las batallas en zonas nevadas de Hoth. También allí es donde **Han Solo** es capturado y congelado en carbonita para luego ser llevado a **Java**. Mientras que **Luke** enfrenta a uno de sus mayores rivales... **Darth Vader** (quien pronto le revelaría uno de los más inesperados secretos) en un duelo de espadas láser.

Ya para el sexto episodio, **The Return of the Jedi** (1983), la Alianza Rebelde, encabezada por **Luke Skywalker**, se dirige al rescate de **Han Solo**, quien se encontraba prisionero en el escondite de **Jabba the Hutt**. El rescate no iba a ser sencillo, **Luke** tuvo que enfrentar a una criatura conocida como **Rancor** para luego escapar y desafiar a **Jabba** junto con sus aliados.

Sin embargo, ese no era el único problema, pues una nueva Estrella de la Muerte estaba en construcción. Por ello, los rebeldes emprenden una nueva estrategia de ataque dividiendo fuerzas, mientras unos luchaban en Endor, el hogar de los **Ewoks**, **Luke** se adentraba en la base imperial para enfrentar directamente al Emperador... pero el poder de éste superaba por mucho al de **Skywalker**, además de que allí también se encontraba **Vader**. En otro giro dramático, **Darth Vader** decide intervenir para salvar al joven Jedi al enfrentarse a su maestro, el **Emperador**, sin importar que su vida dependiera de ello... Al final, los rebeldes salen triunfantes... pero ¿por cuánto tiempo?



Darth Vader también se caracteriza por su espada roja, color utilizado por los Sith, mientras que los Caballeros Jedi -comúnmente- tienen sables azules.

El regreso a los orígenes de la historia

Los fans de **Star Wars** no quitaban el dedo del renglón: estaban ávidos de ver en las pantallas de cine los tres primeros episodios que condujeron a los hechos vistos en las películas de la primera trilogía. Así, en mayo de 1999 George Lucas presentó en las salas de cine el **Episodio I: The Phantom Menace**, en donde se abordó la historia de cómo **Anakin Skywalker** (más tarde conocido como **Darth Vader**) fue reclutado por **Obi-Wan Kenobi** y **Quai-Gon Jinn** para entrenarlo como Jedi. **Kenobi** quedó como maestro de **Anakin** (a petición de **Quai-Gon**), quien sólo era un niño, aunque ya se le consideraba grande para el entrenamiento; debido a la cantidad de midiclorianos (que dan pauta a la Fuerza del Jedi) presentada por **Anakin** y la insistencia de **Obi-Wan**, fue aceptado por el consejo (aunque **Yoda** tenía sus dudas). Aquí el enemigo a vencer fue **Darth Maul**, un ser oscuro que fuera el alumno de **Darth Sidious**.

En 2002 se estrenó **The Attack of the Clones**, el esperado segundo episodio donde ya veríamos a **Anakin** como padawan de **Obi-Wan**. Esta entrega sobresalió por la calidad en efectos especiales, pero sobre todo por la formación del ejército de clones, así como la batalla de Geonosis, en la que un gran grupo de Caballeros Jedi lucharon incansablemente con una armada recién creada, dando origen a las Guerras Clónicas. Las cosas se han puesto difíciles y más cuando un grupo separatista ha reunido el apoyo de cientos de planetas liderados por el conde **Dooku**, poniendo en riesgo a la República... para empeorar el asunto, los separatistas tratan de asesinar a la senadora **Padme Amidala**.

Para el tercer episodio, **The Revenge of the Sith**, ya se tenía más sólida la acción de las Guerras Clónicas, y es aquí donde **Anakin** y **Kenobi** luchan con uno de sus más grandes rivales, el general **Grievous**, un ciborg cuyo placer es aniquilar a los Jedi y tomar sus espadas como trofeos. También es uno de los episodios más reveladores, al tratar la conversión de **Anakin** al lado oscuro, luego de que **Palpatine** ennegreciera y llenara de odio y sed de venganza sus pensamientos, para así terminar de emerger como Sith. Con un nuevo y poderoso aliado, el lado oscuro comenzó su plan de venganza: la aniquilación de los Jedi. Así, en una feroz batalla, sólo **Yoda** y **Obi-Wan** sobreviven, para iniciar una nueva estrategia de ataque a sus enemigos. **Obi-Wan** se enfrentará a su antiguo alumno y tratará de convencerlo de su mala elección, pero **Anakin** ya estaba cegado por el lado oscuro. Ellos disputan su más grande batalla... de la que sólo **Kenobi** saldrá caminando... Pero **Palpatine** logra recuperar el cuerpo casi sin vida de **Skywalker**, para darle una nueva oportunidad de venganza; lo viste con un traje negro especial que lo mantendrá con vida, surgiendo así la era de **Darth Vader**.

George Lucas planea una serie de TV de **Star Wars** en *Live Action*. Se centrará en los eventos ocurridos entre **SW Episode III: Revenge of the Sith** y **SW Episode IV: A New Hope**. Se habla de cien capítulos con una duración de 60 minutos cada uno; sin embargo, hasta el momento no se han hecho más declaraciones sobre el *cast* o la fecha de inicio de filmación. ¡Estaremos pendientes!



Clásica escena de **Luke** entrenando con su sable láser en **SWEIV: A New Hope**.

La Fuerza también acompaña a los videojuegos

Los videojuegos de **Star Wars** aparecieron a principios de los años 80, pero no fue sino hasta 1991 cuando llegó el primer **Star Wars** a NES. Ese mismo año también tuvimos la secuela, **The Empire Strikes Back**. Más tarde, con la salida del Super Nintendo, decidieron hacer nuevamente los juegos basados en la trilogía original, y vaya que resultaron superiores en todos los sentidos. Se trató de títulos de acción en plataformas en los cuales recorríamos cada uno de los territorios clave de las películas, mientras controlábamos a **Luke Skywalker** en su lucha por destruir la tiranía que ejercía el Imperio galáctico, cruzando escenas a pie o en veloces naves espaciales.

El siguiente gran salto en Nintendo ocurrió con el lanzamiento del Nintendo 64, y casi simultáneamente llegó **Star Wars: Shadows of the Empire**, un juego que no retomaba los hechos de la trilogía original, sino que se situaba tres años después de la lucha en Yavin, específicamente entre los episodios **V** y **VI**. El protagonista es el mercenario **Dash Rendar**. Las misiones eran tanto a pie como en vehículos terrestres y espaciales. Uno de los retos no sólo involucraba terminar el juego con la mayor dificultad, sino conseguir todos los *Challenge Points*, ¡reto digno para un Jedi!

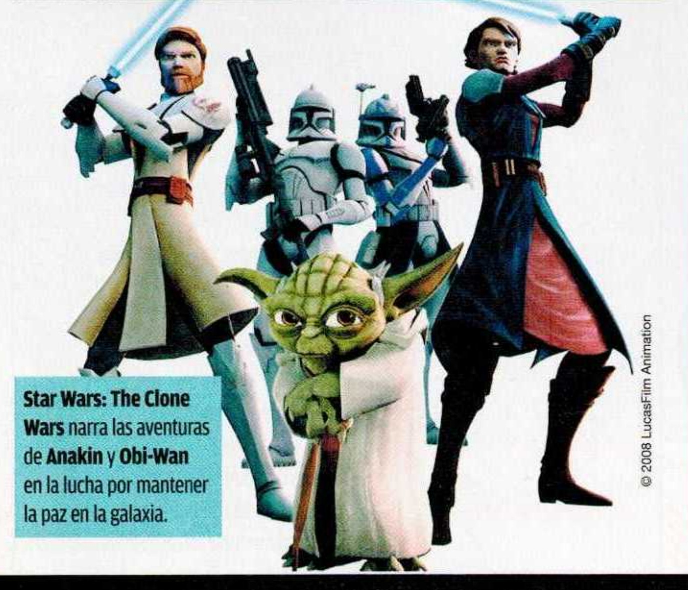
Otro de los títulos remarcables es **Star Wars: Rogue Squadron**, que también llegó al Nintendo 64, pero en esta ocasión se centraba en las acciones del escuadrón rojo, por lo que se convertía en un título de cacería aérea. La trama se centra en la Guerra Civil Galáctica, posterior a la batalla de Yavin entre **A New Hope** y **The Empire Strikes Back**. Por supuesto, hemos visto más títulos para portátiles y caseros de Nintendo, pero ninguno tan memorable como los antes mencionados, salvo las versiones de **LEGO Star Wars**, que por su comicidad, ironía y variedad de escenas resultan divertidos y adecuados para los fans de todas las edades.











Star Wars: The Clone Wars narra las aventuras de **Anakin** y **Obi-Wan** en la lucha por mantener la paz en la galaxia.





Pocos villanos han logrado el carisma de este Lord Sith.

Conclusión

Star Wars es una de las sagas más proliferas que han aparecido en las últimas décadas. Sus personajes son tan versátiles que se prestan para generar más y más historias a su alrededor. Lógicamente, al ser todo un universo podremos encontrar huecos en su historia, pero lo mejor es que poco a poco se van aclarando las dudas con las nuevas entregas que han aparecido en cómics o novelas gráficas. Por ejemplo, lo que ocurrió luego de que **Luke** y el grupo de rebeldes vencieran al Imperio Galáctico en **The Return of the Jedi**, así como también conocer qué ocurría en la antigua República... hace miles de años antes de que naciera **Anakin Skywalker**... o, por ejemplo, cómo es que los hijos de **Leia** y **Han** se convirtieron en grandes guerreros de La Fuerza. De esta forma, tenemos asegurado un largo rato de nuevas historias, más videojuegos y quizá... una tercera trilogía, ¿no te gustaría que se lograra?

Con esto cerramos una edición más de El Ojo del Cuervo. Espero que te hayas divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienes dudas, quejas o sugerencias, envíamelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com, o si lo prefieres, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México, DF.
¡Hasta la próxima!



¡La fuerza de Star Wars llega a Club Nintendo!

Participa en esta trivia y gánate una de las 16 figuras de acción que tenemos para ti.

En Club Nintendo tenemos 16 figuras de acción de **Star Wars: The Clone Wars**, si quieres ganarte una de ellas debes enviarnos un correo electrónico con las respuesta correctas a la siguiente trivia y listo. Si eres el primero en hacerlo, estarás disfrutando de este gran regalo.

El pasado 10 de febrero llegó de vuelta a la pantalla grande la mítica historia de **Star Wars**, el clásico de la Ciencia Ficción que inicia cronológicamente con el estreno del **Episodio I: La Amenaza Fantasma**.

Desde hace años se anunció, y desde entonces Lucasfilm ha trabajado en realizar la conversión en 3D de las seis películas rodadas originalmente en 2D.

Y para completar las buenas noticias, Hasbro, la empresa encargada de la fabricación de los coleccionables de **Star Wars,** trae para ti las más increíbles figuras de la colección **The Clone Wars**, basadas en la popular serie animada.

1.- ¿En qué año se estrenó la sexta película de la saga Star Wars, The Return of the Jedi?

2.- Nombre de Anakin Skywalker después de entregarse al lado oscuro de la Fuerza.

3.- Nombre del planeta de origen de los Wookies.

Mándanos un correo a promocionescn@revistaclubnintendo.com con el título "Trivia **Star Wars**". Los primeros 16 correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán una figura de acción de **Star Wars: The Clone Wars**. Se aceptarán correos del 05 al 09 de marzo de 2012 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), de lo contrario tu participación no será tomada en cuenta (promoción válida sólo para México, DF, y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 12 de marzo de 2012 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga 2000, colonia Santa Fe, del. Álvaro Obregón. Debes traer tu identificación original y fotocopia y la revista Club Nintendo de marzo, en caso de ser menor de edad, traer fotocopia del acta de nacimiento. Los empleados y familiares de Editorial Televisa no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 30 de enero de 2012. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

Mario Kart 7
Nintendo 3DS

Secretos
Conquista todos los secretos de esta novedosa entrega de **Mario Kart** para Nintendo 3DS y demuestra a tus amigos quién es el verdadero rey del volante.

LOGRO	CÓMO CONSEGUIRLO
Mirror Mode	Termina cada copa en 150cc y obtén el primer lugar/oro en todas.
New title screen	Observa el verdadero final.
True Ending	Llega en primer lugar en las copas con todas las clases de Karts.
Gold Glider	Conéctate con 1,000 personas a través de StreetPass o junta 10,000 monedas.
Gold Standard (kart body)	Consigue un VR mayor de 10,000 puntos o colecciona 20,000 monedas.
Golden Steering Wheel	Participa en 100 encuentros recientes y utiliza el control gyro de primera persona en 80% del tiempo total.
Golden Wheels	Termina cada copa en 50cc, 100cc, 150cc y Mirror Mode, y recibe un rango mínimo de una estrella en cada copa que actives.



F1 2011
Nintendo 3DS

Awards
Completa las siguientes tareas dentro del juego para activar los premios. Hay tres categorías: Easy, Medium y Hard.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
April Shower (Easy)	Gana una carrera con el piso húmedo.
Banger Racing (Medium)	Repara el daño de tu vehículo en los pits y continúa hasta ganar la carrera.
Challenger (Easy)	Completa un reto con un rango C o superior.
Champion (Hard)	Vence a Sebastian Vettel en la modalidad Challenge "Head To Head Race".
Clean Sweep (Hard)	Sal triunfante en todos los Grand Prix.
Driving Legend (Hard)	Derrota el "Real World Lap" en algún circuito.
Endurance (Medium)	Completa una carrera al 100%.
Flying Lap (Easy)	Obtén tu primera medalla en Time Trial.
Get Noticed (Easy)	Consigue la vuelta más rápida en Grand Prix.
Go The Distance (Hard)	Conduce más de 1,000 millas (1,610 km).
Grade A Performance (Medium)	Logra un rango A en el modo Challenge.
Grand Prix Win (Medium)	Gana tu primer Grand Prix.
High Roller (Medium)	Consigue el triunfo en el Monte Carlo Grand Prix con el daño activado.
Leader of the Pack (Hard)	Consigue la Pole Position en cada Circuito.
Learning to fly (Medium)	Logra un "Flaying Lap" para ganar una medalla en Time Trial con todos los auxiliares de manejo desactivados.
Legendary Charge! (Hard)	Gana una carrera de 24 en el campo.
Made The Cut (Easy)	Logra una tercera posición en la calificación.
Manual Master (Easy)	Termina una carrera utilizando sólo la marcha manual.
Must Dash! (Hard)	Consigue 14 Pole Positions en una sola temporada.
Pole Position (Medium)	Logra tu primera Pole Position.
Prancer (Medium)	Completa una vuelta de monza con un promedio de velocidad mayor a 150 mph (241 km/h).
Shoe Maker (Hard)	Obtén 149 Championship Points o más en una sola temporada.
Speed Demon (Easy)	Conduce a una velocidad mayor a 230 mph (370 km/h).
Stirling Performance (Medium)	Las vueltas de los carros deben estar en condiciones de humedad.
The Greatest of All Time (Hard)	Gana ocho campeonatos mundiales.
Timed To Perfection (Hard)	Consigue todos los trofeos de oro en Time Trial.
Toe To Toe (Easy)	Gana un reto Head to Head.
Tuned to Perfection (Easy)	Toma la Pole Position en calificación con un automóvil modificado.
Uanassisted (Easy)	Termina una carrera con todos los auxiliares de manejo desactivados.
Unplugged (Medium)	Gana una carrera con todos los auxiliares de manejo desactivados.

S.O.S.

Servicio Organizado de Secretos

Adventure Island: The Beginning

WiiWare

Nuevos trajes de Master Higgins

Realiza las diferentes hazañas de **Master Higgins** para activar los nuevos atuendos.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Estrella de acción	Termina 10 escenas diferentes sin que te hagan daño.
Héroe de Adventure Island	Vence al jefe final.
Profesional de Adventure Island	Conquista la escena especial.
Planeador	Vuela por 10 segundos.
Gladiador	Elimina a todo tipo de enemigos (además de los jefes).
Cosechador de la isla	Consigue más de 1,500 puntos en Fruit Grabber.
Chef maestro	Aniquila a 50 DenDen (enemigos menores).
Maniático de los melones	Junta todos los 100 Gold Melons.
Sr. 16 tiros	Logra una puntuación de 16.0 o mayor en Rapid Fire Ruins.
Disparador perfecto	Logra una puntuación mayor a 30,000 en Axe Attack.
Quebrantarrocas	Destruye a 50 rolling boulders.
Velocidad interna	Termina el Skateboard Survival en menos de 40 segundos.
Cazador de tesoros	Encuentra todos los huevos ocultos en cada una de las escenas.
Watermelon Thief?!	Recoge una sandía en 10 diferentes escenarios. Esta fruta aparece si agarras toda la comida en el escenario.
Weapon Collector	Mejora completamente las tres armas principales y compra las dos adicionales.
Weaponless Master	Termina un nivel sin tener o recoger un arma.

Onslaught

WiiWare

Mejora las locaciones

Cada arma, incluyendo las granadas y el látigo, tienen dos niveles de mejora que cuentan como armas adicionales. Las mejoras continúan incluso si comienzas un nuevo juego en otra dificultad (en el mismo archivo de juego).

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Rifle de asalto, segundo nivel	Encuéntralo en una caja de la misión 5.
Granadas, segundo nivel	Termina las misiones 1, 2 y 3 en dificultad normal (Rango S).
Lanzacohetes, segundo nivel	Acaba las misiones 9, 10 y 11 en la dificultad normal (Rango S).
Escopeta, segundo nivel	Encuéntrala en una caja de la misión 11.
SMG, segundo nivel	Estará en una caja de la misión tres.
Segundo nivel del látigo	Finaliza las misiones 5, 6 y 7 en la dificultad normal (Rango S).
Tercer nivel del rifle de asalto	Termina el juego en la dificultad ultra.
Tercer nivel de las granadas	Acaba la misiones 1-8 en la dificultad hard (Rango S)
Tercer nivel del lanzacohetes	Finaliza las misiones desde la 1 a la 12 en la dificultad ultra (Rango S)
Nivel tres de la escopeta	Termina el juego en la dificultad Expert.
Nivel tres del SMG	Completa el juego en la dificultad hard.
Nivel tres del látigo	Acaba las misiones de la 1 a la 8 en la dificultad expert (Rango S).



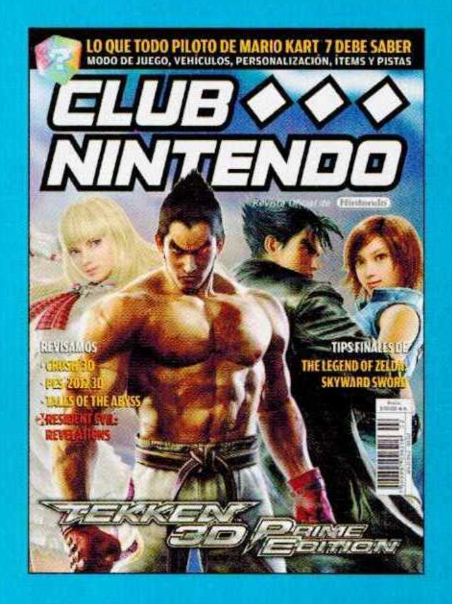
Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo



Sobre el precio normal de $360



Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$270

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90

o al 01 800 849 9970

¡Con gusto te atenderemos!

Hazlo on-line

www.tususcripcion.com

Vigencia: Abril 13 de 2012 CLUB21/03-4635

CLUB NINTENDO

Estamos de regreso en esta sección creada por y para ustedes, nuestros queridos lectores que a través de sus fotografías nos muestran cómo viven su pasión por Nintendo y Club Nintendo. En esta ocasión, te presentaremos desde grandes colecciones de videojuegos, figuras y tarjetas, hasta los infaltables *cosplay* que ya se han hecho una tradición en estas páginas. No duden en enviar sus fotos o dibujos, todas serán tomadas en cuenta.

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que, para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Siguiendo las tradiciones de

Un buen videojugador

Nuestro cuate, Gustavo Becerra, nos platica que recién retomó la lectura de Club Nintendo y que su personaje favorito es **Mega Man**.



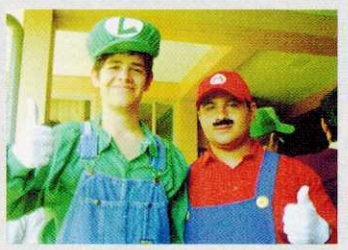




Los *cosplayers* se vuelven a hacer presentes

Felicidades por sus caracterizaciones

Alejandra Martínez, de San Luis Potosí, se vistió como **Sheik** para una convención, y vaya que le quedó muy bien su disfraz. Ella nos comenta que lleva un año leyéndonos, así que bienvenida al club.



Desde Costa Rica nos llega otro *cosplay* de los hermanos **Mario**; en esta ocasión, por parte de Alejandro Muñoz. ¡Muchas felicidades!



René Alejandro Escalante posa frente a la cámara con una máscara de **Luigi**. Sin duda, el hermano de **Mario** está ganando muchos seguidores, ¿no creen?

La constancia es la clave

Para los coleccionistas

Aquí te presentamos la colección de Miguel Ángel Martínez. Él nos comenta que comenzó su colección de revistas Club Nintendo desde 1995, justo con la portada de **Ryu** encarando a **Akuma**.







16 años de coleccionar Club Nintendo

Videojuegos de varias generaciones

Kristhian Velázquez tiene 22 años. Él Inició su colección de revistas Club Nintendo desde los seis años. Además, cuenta con una gran colección de juegos que comparte con su hermano.









Coleccionista de Mario

Y de la revista CN

Gabriel Alejandro Castillo Palomino comenta que sus juegos favoritos son todos en los que aparezca **Mario** o **Donkey Kong**.

La mayor leyenda siempre será

The Legend of Zelda

Nazul Alfonso Rodríguez nos platica que es fiel seguidor de los juegos de **TLOZ**, y para muestra nos envía la foto con sus juegos y, claro, la edición especial de Nintendo 3DS.



Fan de Club Nintendo
Años de colección

Nuestro cuate Jorge Maldonado nos envía, desde Bolivia, la imagen de su colección de revistas y videojuegos de Nintendo.





Aficionado de Nintendo
Consolas y juegos

A Rubén Luján Bojórquez le gusta coleccionar todo lo referente a Nintendo, como playeras, juegos, tarjetas y, claro, sus dibujos.





Diversión para llevar
Con el N3DS y NDSi

Bryan Emmanuel Duarte es fan de los títulos de **The Legend of Zelda** y **Super Mario Bros.** Ojalá pronto haya más de estas series.



Todo un mundo de emoción
En cada videojuego



Gerardo López nos envía la foto de su colección de videojuegos, tarjetas, dibujos y revistas, de la cual menciona que se siente muy orgulloso.

Compartiendo la amistad
Y los videojuegos

A Manuel Morales le gusta compartir su afición por Nintendo con sus amigos. Aquí una muestra de sus figuras, juegos y consolas más importantes.



La diversión siempre mejora
Al jugar con amigos

Ricardo Lecaros, Paulo Bezanilla y Pedro Lecaros siempre se reúnen para jugar y platicar sobre sus títulos de Nintendo favoritos.



La historia de Nintendo
Del NES hasta el Wii

Giovanni Ortega Luna muestra su amplia colección de videojuegos y revistas Club Nintendo. Además, cumplió años en febrero, ¡felicidades!



Desde el Super NES
Hasta el Wii, muy buenos títulos

Aquí te presentamos parte de la colección de Luis Alejandro Garita. Uno de sus objetos más valiosos es el Super Nes rediseñado, ¡se ve genial!



Con las gorras puestas
Videojuegos y hasta **Monopoly**



Jesús Armando Mora nos manda esta foto desde Zacapoaxtla, Puebla; tiene nueve años y ya cuenta con una buena colección de juegos.

Fan de Club Nintendo
Y seguidor de las mejores series

David Muñoz Hasselbrink nos escribe desde Perú. Sus juegos favoritos son **Star Fox 64**, **Super Mario 3D Land**, **TLOZ Ocarina of Time 3D** y más.



Coleccionista de consolas
Revistas y playeras

Giovanni Delucchi es fan de Nintendo desde los tres años. Su más grande sueño es conocer a Shigeru Miyamoto y viajar a una E3. ¡Todo es posible!





Hermanos coleccionistas
Fans de Club Nintendo



Camilo y Enrique Rivera envían un saludo a todos los fans de **Mario** y nos platican que hace poco conocieron la revista CN. ¡Gracias por seguirnos!

Fan de Dragon Ball Z
Y **Super Mario Bros.**

Carlos Armas nos muestra su colección de consolas y accesorios de Nintendo, así como la dotación de revistas Club Nintendo. ¡Muy bien!



Toda una colección de juegos
Los clásicos aún viven

Ésta es la colección de videojuegos que nos envía José Alejandro, en la que muestra sus mejores títulos para Wii y NES, además de sus playeras.





Arte del mes
El talento de nuestros lectores

Manuel Villalobos, Viña del Mar, Chile. Todos nos hemos divertido con los juegos de futbol de **Mario**, ojalá pronto Nintendo nos dé una sorpresa para Nintendo 3DS o Wii U, ¿no creen?





Hugo Tovar, Tepic, Nayarit. **Pokémon** continúa como uno de los videojuegos favoritos en los portátiles de Nintendo.

Kevin Hernández, Reynosa, Tamaulipas. En este dibujo recordamos una de nuestras antiguas secciones. ¡Buen trazo!

Francine Lucía Fernández, Ensenada, B.C. **Sonic** siempre ha sido uno de los mejores personajes de videojuegos.





David Limón nos presenta un dibujo de **Sonic**, uno de sus personajes favoritos. Hasta con efecto de polvo.



José Ramsés Bencosme nos presenta un dibujo de cómo visualiza que sería **Super Mario World** en 3D.



Desde México, DF, Jesús Daniel nos envía esta imagen de la máscara de Majora. ¡Gran juego!



Tomás Llanos, de Mexicali, nos manda su dibujo alusivo a uno de los grandes momentos de **SM64**.

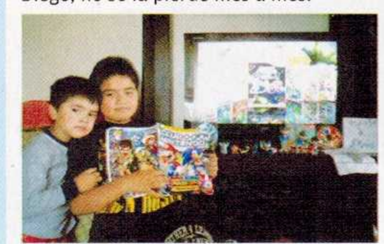
Entretenimiento para llevar
Aventuras al instante



Juan Carlos Suárez nos comparte su colección de videojuegos y revistas. Se nota que los títulos portátiles son su fuerte. Allí vemos un NDSi XL y un N3DS.

Compartiendo la emoción de
Leer Club Nintendo

A sus ocho años de edad, Martín Anaya ya es todo un coleccionista de la revista Club Nintendo, y junto con su hermano, Diego, no se la pierde mes a mes.



Colección de revistas, playeras
y múltiples videojuegos



Desde Antofagasta, Chile, nos manda esta imagen Patricio Cordero. Es fan de **Luigi** y le encanta jugar N3DS.

Coleccionista de
Consolas portátiles

Miguel Palomino nos presenta su gran colección de videojuegos para los portátiles de Nintendo, desde lo clásico hasta lo actual.



Todo un DJ en la fiesta
A jugar se ha dicho



Matías Guiñez tiene 12 años y nos escribe desde Chile. Le encantan los videojuegos y hasta tiene su tornamesa de **DJ Hero**.

Preparándose para ser
Un entrenador

Luca Rhea dice que, desde los cinco años, comenzó a juntar juegos y objetos de **Pokémon**. Sin duda, será un gran jugador.



Juegos de video y animación
Buenas formas de entretenerse

Martín Freitte Sandoval disfruta tanto de los juegos y el anime que cuando se combinan no duda en vivir la aventura.







Sonic the Hedgehog
Figuras de acción

Ludwig nos manda la foto de sus revistas Club Nintendo y sus figuras originales de **Sonic**.

Listos para la diversión
En Wii y N3DS

Agustín Medina disfruta compartir sus juegos con sus amigos, en especial si se trata de alguno de la popular serie **Guitar Hero**.



Decoración de habitación
Con pósters de CN



Alberto nos manda su foto desde San Juan del Río, Querétaro. Él nos comenta que le encantan los pósters de la revista CN.

Figuras y videojuegos
Buena colección

Gabriel Martín nos manda esta foto para mostrarnos su colección de videojuegos y figuras de Nintendo. ¡Hasta un N3DS rojo!



Pósters, juegos y figuras
De Pokémon



Diego Galván Torres tiene sólo 11 años pero ya es todo un entrenador **Pokémon**, y lo demuestra con su colección de figuras y juegos.

Coleccionando figuras
Revistas y juegos



Ricardo Flores nos envía su fotografía desde Mérida. Se nota que es fan del Mushroom Kingdom y de Club Nintendo.

Siguiendo la leyenda
Desde niña

Nuestra amiga Catalina Robles ha jugado todas las sagas de **Mario** y **Zelda**, ésta última es su favorita.



Bienvenido al club
De la revista

Carlos Armando Valverde nos escribe desde Costa Rica, y cuenta que su juego favorito es **Star Fox**.



Con la playera de
Nintendo puesta



Jorge Alejandro, de 12 años de edad, nos comenta que la mascota de SEGA es de sus personajes favoritos.

Revistas, consolas, figuras, playeras y más...
Megacolección de **Super Mario**

Diana Montalvo nos escribe desde El Salvador para presentarnos su colección de objetos relacionados con Nintendo y **Mario**.



Figuras, peluches, videojuegos y demás ítems
Infaltables al coleccionar **Pokémon**



Ángel Delgado nos manda su foto desde Tijuana. Es fan de Nintendo desde 1998. Sus series principales son **Pokémon**, **Mario** y **TLOZ**.

Amplia colección de figuras, juegos
Y pósters del mundo Nintendo

Aquí les mostramos la colección de Javier Alejandro Mijangos, quien dice que uno de sus gustos es coleccionar juegos, consolas y controles dorados. También podemos ver sus figuras y diversos coleccionables.











Las mejores consolas de Nintendo
No pueden faltar en la foto

Aquí tenemos la colección de Héctor Alejandro Torres, quien nos envía su fotografía desde Cuernavaca. ¡Buenos juegos!





La unión hace la fuerza... o mejor dicho
Una colección de Nintendo



Miguel Pérez y Ricardo Beaujean son primos y juntaron sus colecciones para lograr una muy buena dotación de títulos y consolas de generaciones acutales y pasadas. ¡Buen trabajo!









Última Página

Los primeros tres meses de 2012 han sido realmente buenos para el Nintendo 3DS, poco a poco han llegado a nuestras manos títulos que superan por mucho lo que nos habíamos imaginado. Como ejemplo, **Resident Evil: Revelations**, que continúa con la línea original de acción pero retoma el concepto principal de suspenso, misterio y horror... que se puede respirar a cada paso que des por los rincones de los lúgubres escenarios. Pero también vimos otros títulos, como **TEKKEN 3D Prime Edition** o **Kid Icarus Uprising**, con lo que se completa la variedad de juegos en diferentes categorías. Cabe destacar que en el caso de los títulos de pelea se ha visto un nuevo *boom* en las consolas, por lo que no dudamos que pronto lleguen más juegos de dicho género ya sea para Wii, Nintendo 3DS o Wii U. ¡No te pierdas el próximo número de la revista Club Nintendo, estará increíble!

Major League Baseball 2K12 (Wii)

La franquicia más popular del beisbol está de vuelta en Wii. Ahora tu regreso al diamante virtual se verá actualizado con todos los jugadores oficiales de la MLB, poniendo especial atención en sus estadísticas para igualarlas con la realidad. Otras ventajas para esta edición es la renovada configuración de control para lanzar y batear, pues ya se siente más natural al momento de presionar los botones y en la animación. Visualmente no se nota mucha evolución ante su versión pasada; sin embargo, hay ciertos aspectos en los que los escenarios ya lucen mejor desarrollados, así como el movimiento de personajes: se siente más ágil. Por supuesto, se incluyen todos los equipos oficiales, y los estadios fueron completamente digitalizados.



Spirit Camera:
The Cursed Memoir (N3DS)



Si eres fanático de los juegos de terror, suspenso o misterio, no podrás quedarte fuera de esta creativa entrega coproducida por Nintendo y TECMO KOEI GAMES. Se trata de una edición alterna (o *spin-off*) de la popular franquicia **Fatal Frame**. En esta aventura podrás experimentar las acciones sobrenaturales que brincarán de tu pantalla a través de las cámaras y las cualidades de Realidad Aumentada del N3DS. La historia involucra a **Maya**, quien fue atrapada en la oscuridad de una mansión embrujada por una malévola mujer. Para liberarla, deberás usar el Diario de los Rostros, un cuaderno de 16 páginas de Realidad Aumentada que se incluye en el juego, para ver imágenes de fantasmas e interactuar con el entorno.

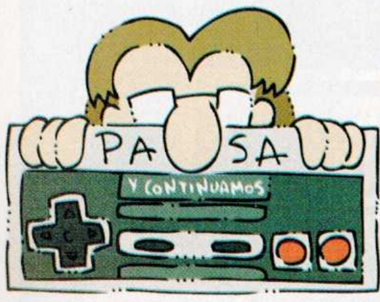
Xenoblade Chronicles (Wii)

Una de las notas de la sección Extra de este mes aborda la magia de **Xenoblade Chronicles**, título desarrollado por la compañía Monolith Soft (**Baten Kaitos, Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans**), que decidieron llevar este sensacional juego como una exclusiva para Wii. Hasta hace poco sólo se tenía presencia en Japón y Europa, pero ninguna noticia para su distribución en América. Como una gran sorpresa, Nintendo anunció que llegará a nuestro continente el próximo 6 de abril, así que junta tus domingos porque se trata de una de las mejores aventuras RPG que han llegado a las consolas de Nintendo. Deberás unirte a una rebelión para defender el mundo de una invasión de máquinas, a la par que descubres el secreto de una misteriosa espada llamada Monado. El diseño de personajes está muy bien sustentado con historias que te plantean sus orígenes a lo largo de más de cien horas de juego que disfrutarás mientras participas en las diferentes misiones en escenarios espectaculares, con miles de retos esperándote a cada paso.





NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.







NUEVA TEMPORADA
Grachi
ESTRENO 27 DE FEBRERO
LUN. A VIE. 7PM
mundonick.com
grachinick
nickelodeon
© 2011 MTV Networks Latin America Inc. All rights Reserved



MARZO 25
JOSÉ CUERVO SALÓN

Banamex Coca-Cola





Banamex



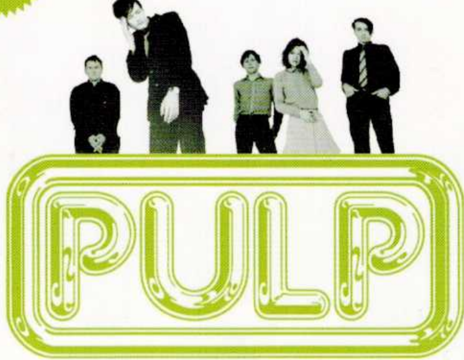
ABRIL 17 y 18 • FORO SOL



NOEL GALLAGHER'S
HIGH FLYING BIRDS
TEATRO METROPOLITAN
ABRIL 11



Banamex INDIO.



ABRIL 23
PALACIO DE LOS DEPORTES

Corona music



ABRIL 18
JOSÉ CUERVO SALÓN

Banamex



MARZO
23, 24, 25 FORO SOL





Boletos en ticketmaster.com.mx

MÉXICO ¡Se Siente!